CART

ET LA CARTO

PAR

PAUL BOITEAU

OUVRAGE ILLUSTRÉ DE 40 BOIS

PARIS
LIBRAIRIE DE L. HACHETTE ET Cie
RUE PIERRE-SARRAZIN, N° 14

1854

PRIX : 1 FRANC

LES

CARTES A JOUER

ET LA CARTOMANCIE



Ch. Lahure, imprimeur du Sénat et de la Cour de Cassation
(ancienne maison Crapelet), rue de Vaugirard, 9.

LES

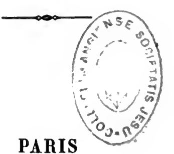
CARTES A JOUER

ET LA CARTOMANCIE

PAR

P. BOITEAU D'AMBLY

OUVRAGE ILLUSTRÉ DE 40 BOIS



PARIS
LIBRAIRIE DE L. HACHETTE ET Cie
RUE PIERRE-SARRAZIN, N° 14

1854

PRÉFACE.

LETTRE A BÉRANGER.

Mon bien cher et excellent maître,

Je mets ce volume sous le patronage de votre nom. Ce n'est pas que je l'en croie digne; c'est parce que vous avez bien voulu paraître curieux de le lire.

Il faut avouer que je suis content de dire au public que vous avez encouragé l'auteur à l'écrire, et que vous avez jugé intéressant le sujet dont il s'est occupé. Si le public n'est pas de votre avis, me voilà autorisé à lui reprocher son indifférence.

Par-dessus le marché, vous êtes un joueur acharné, et, à ce titre, vous devez me servir de parrain. La postérité l'apprendra par cette épître : Béranger, en sa verte vieillesse, a joué un nombre incalculable de *piquets à écrire;* ce jeu l'ennuyait fort, et il y revenait tous les soirs.

Élevé à votre école, je sais le prix du bon sens et de la clarté; mon désir est qu'on s'en aperçoive ici; ma crainte, qu'on ne s'en aperçoive pas assez.

Je m'excuserai en alléguant la peine que j'ai eue à marcher droit au milieu des broussailles de l'érudition. Et ce n'est pas là une excuse pour la forme. Il y a trois ou quatre ans, vous m'accusiez de ne pouvoir vivre un quart d'heure sans écrire en vers élégiaques un éloge quelconque de la saison fraîche, du muguet reverdi, des eaux vives et limpides, etc. J'expie ces élégies.

Il me reste à exprimer un vœu à la romaine : *Dii fortunare velint!* c'est-à-dire, puisque vous prétendez ne pas entendre le latin : « Que les dieux me soient propices ! » c'est-à-dire enfin : « Plaise aux dieux que, parmi ceux qui jouent aux cartes, un individu sur mille achète le présent volume ! »

Lisez-moi, mon bien cher et excellent maître, et ne soyez pas trop sévère pour

Votre élève respectueux et reconnaissant,

PAUL BOITEAU.

Juin 1854

LES

CARTES A JOUER.

PREMIÈRE PARTIE.

HISTOIRE DES CARTES.

I.

Entrée en matière.

Il y a sur la terre une race d'hommes qui s'y promènent sans se soucier des dissertations que messieurs les érudits ont fabriquées pour avoir l'air d'expliquer leur origine. Je veux parler des Bohémiens.

> Sorciers, bateleurs ou filous,
> Gais Bohémiens, d'où venez-vous ?

leur demande la chanson du maître; et elle répond de leur part :

> D'où nous venons ? L'on n'en sait rien.
> L'hirondelle,
> D'où nous vient-elle ?

La chanson est parfaitement sage. On ne sait pas très-nettement d'où ils viennent, et c'est fâcheux; si on le savait, on saurait du même coup d'où nous sont venues les cartes.

Eh quoi! les dictionnaires et les encyclopédies trompent donc le public, lorsqu'ils lui affirment que les cartes ont été inventées sous Charles VI par un miniaturiste attaché à la cour et nommé Gringonneur? Les dictionnaires et les encyclopédies trompent le public, cela est très-certain.

Il est donc nécessaire, avant de marcher plus avant, que tout lecteur français se démunisse d'une certaine quantité de son patriotisme et qu'il renonce à croire aveuglément que les cartes à jouer sont une invention nationale, imaginée à l'effet d'amuser Charles VI dans ses jours de folie [1]. Il y a une consolation attachée à ce sacrifice, celle de savoir que nul autre peuple d'Europe n'a de meilleures raisons à donner pour sa part, et celle aussi de pouvoir affirmer que la France a, comme en toutes choses, tiré le meilleur parti de l'invention étrangère,

1. C'est le P. Ménestrier, dans les dernières années du siècle de Louis XIV, qui, trouvant dans les comptes de Charles VI le nom du peintre Gringonneur, et une mention de jeux de cartes enluminés par lui, a rédigé une dissertation dans laquelle il a enchâssé sa trouvaille. Depuis le P. Ménestrier, les savants ont découvert des cartes bien plus anciennes, ou plutôt des témoignages bien plus anciens; mais les savants seuls ont vu que leur devancier avait commis une bévue, et le vulgaire vit toujours sur l'opinion qui a été accréditée et qu'on n'a pas suffisamment contredite.

qu'elle y a réglé le désordre et qu'elle y a mis de l'esprit.

La vérité est que les cartes à jouer nous viennent de l'Asie, comme les échecs, et que leur origine remonte à la plus haute antiquité. Nous allons nous en convaincre.

Une autre vérité, c'est que les cartes ont été introduites en Europe par les Bohémiens, vers la fin du XIIIe siècle, et qu'elles ont été connues dans les contrées méridionales avant d'être répandues en France.

Ces cartes, venues de si loin, ne ressemblaient guère à celles dont nous nous servons aujourd'hui, et qui, en effet, sont de création française. C'étaient des images symboliques combinées mystérieusement par la sagesse de l'Inde, et plutôt destinées à l'interprétation des volontés de la divinité inconnue que préparées pour l'amusement des profanes. Nos cartes à nous sont bien différentes.

On n'a malheureusement pas conservé les échantillons des premiers jeux de cartes connus en Europe, et on ne peut s'en faire une idée que d'après les cartes-tarots, qui les représentent plus au vif que nos cartes. On joue encore aux tarots en Suisse et en Allemagne; on y joue même en Alsace et dans la Franche-Comté. Mais les Parisiens ne connaissent pas les tarots, et c'est pourtant la seule image qui nous reste des cartes antiques, telles que les Bohémiens les ont apportées en Europe.

Peut-être un jour, en fouillant le sol de l'Asie, trouvera-t-on des monuments enfouis qui viendront servir de base à l'histoire des temps héroïques du jeu de cartes.

En l'incertitude où nous sommes aujourd'hui, ce qu'il y a de mieux à faire, c'est de ne pas nous égarer au milieu d'hypothèses aventureuses. Nous ne pouvons connaître qu'une moitié de la vérité; mais, cette moitié-là, cherchons du moins à la dégager de notre mieux.

Ainsi, peu importe ce qu'ont été les cartes en Asie aux temps fabuleux de leur origine. Nous ne les connaissons que du jour où les Bohémiens les introduisent en Europe, et leur histoire certaine ne peut être que le récit de leurs aventures sur la terre européenne.

II.

Origine orientale des cartes.

Les cartes sont venues de l'Orient et ont été introduites en Europe par les Bohémiens. Soit; mais il faudrait d'abord prouver cela.

O mes lecteurs, et vous surtout, ô mes lectrices, vous ne vous doutez pas des ennuis que je vous évite en lisant pour vous les pièces du procès. Jamais procureur de comédie n'a été plus obscur

et plus diffus que ne le sont les mémoires et les dissertations que j'ai dû analyser. Si quelqu'un veut, lui aussi, puiser à ces sources bourbeuses, je les lui indiquerai, chemin faisant, au bas des pages; mais pour vous, lecteurs paresseux ou affairés, lectrices délicates et dédaigneuses, confiez-vous à ma bonne foi et croyez-moi un peu sur parole.

Oui, les cartes viennent de l'Orient. Maintenant, de quelle partie de l'Orient viennent-elles?

Elles viennent de l'Orient, et ce sont les Bohémiens qui les ont apportées. D'où viennent donc les Bohémiens?

Sorciers, bateleurs et filous,
Gais Bohémiens, d'où venez-vous?

Les Bohémiens ne répondront pas; la chanson ne répond guère; mais les savants[1] ont pris pour eux la parole.

Ils ont remarqué depuis longtemps les analogies qui existent entre la langue de ce peuple vagabond et celle des peuples de l'Hindoustan. On a été plus loin, et on a presque démontré que les Bohémiens sont l'une des branches de la poétique famille des parias. Ils ont pris la fuite un jour devant la cavalerie d'un conquérant venu du Thibet et de la Mongolie, et se sont réfugiés d'abord dans le pays des

1. Marsden, par exemple, Pallas, Bernouilli, Rudiger, Grellmann et bien d'autres.

Zinganes; chassés encore, ils traversent la Perse avec leurs hôtes et arrivent en Arabie; de là ils se répandent sur les contrées européennes. Nous les avons baptisés du nom de Bohémiens; les Anglais les appellent Gypsies (Égyptiens): mais ce sont là des noms de fantaisie. En Italie, ils sont les *Zingari;* en Allemagne, les *Zigeuner.* Un peintre qui revient de la Moldau, du Danube et de la Theiss, Théodore Valério, a rapporté dernièrement un portefeuille plein d'aquarelles qui sont leurs portraits : belles têtes, surtout belles têtes de femme, grands yeux noirs, cheveux à reflets bleuâtres. Je les admirais sous les haillons éclatants qui les couvrent à peine. Il les nommait *Tsiganes*, et je ne le comprenais pas. C'est là pourtant leur vrai nom, le nom de la race et des alliés qui ont fui comme elle. Ces *Tsiganes* ou *Zinganes* ou *Zigeuner* ou *Zingari*, ces Bohémiens, si vous l'aimez mieux, apportaient avec eux les cartes-tarots de l'Orient. Ne sont-ils pas restés les diseurs de bonne aventure, les tireurs de cartes par excellence? Ce métier est dans leur sang; les cartes sont leur patrimoine.

Les Bohémiens viennent de l'Inde; ce sont des parias. Voilà donc le berceau des cartes découvert!

Ce n'est rien, si les cartes elles-mêmes ne portent pas le caractère de la civilisation indienne. Heureusement rien n'est plus facile que de l'y voir.

Prenez un jeu de tarots quelconque, soit de ceux

qui servent aux tireuses de cartes, soit de ceux dont l'usage s'est maintenu sur les bords du Rhin et du haut Danube. Qu'est-ce que ce jeu? Rien de pareil au nôtre, assurément. Au surplus, vous allez en juger.

Les dix cartes qui suivent sont des figures détachées de divers jeux de tarots. Elles ne sauraient tenir lieu du jeu lui-même, mais elles en donnent une idée.

Les six premières sont des cartes d'un tarot fait à Paris vers l'an 1500; elles représentent : *l'Empereur* et *le Monde*, deux figures symboliques; puis un as, une reine, un cavalier et un valet, distingués par des signes bien différents de nos signes cœur, carreau, pique et trèfle.

La septième est détachée d'un petit jeu de tarots un peu moins ancien; elle représente *l'Amoureux* (ou l'Amour), autre symbole; la huitième, d'un jeu italien du XVI[e] siècle, est *le Soleil*, emblème symbolique comme le précédent.

La neuvième est toute moderne. C'est encore *le Monde*, tel que nos tarots contemporains l'ont modifié dans leur imagerie.

La dernière (italienne) est un fou.

Regardez-les; faites connaissance avec ces dessins, avec ce jeu, qui, vous le voyez bien, n'est pas un mythe, bien qu'il soit mythologique.



L'Empereur.



Le Monde.



As de deniers.



Reine d'épée.



Chevalier de bâton.



Valet d'épée.

On voit que le dessin des vieux tarots n'a rien de bien délicat. Quelquefois même ces images sont d'une laideur réelle, mais dont la naïveté ne déplaît point.



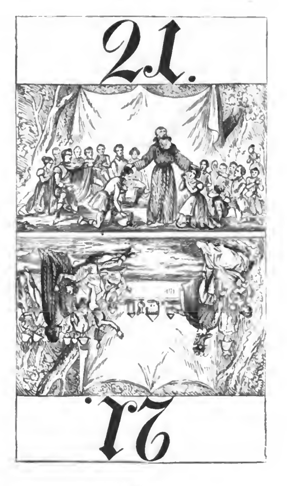
L'Amoureux.

Ici est figuré le Soleil. Aveugles ceux qui ne le voient pas; mais que fait cette fileuse qui ressemble à sainte Geneviève gardant ses moutons? Ce n'est qu'un accessoire de fantaisie.



Le Soleil.

Le Monde pour la seconde fois. La vieille image (page 9) se comprend; l'image moderne a des prétentions philosophiques qui ne servent pas à éclaircir l'allégorie. C'est une énigme à deviner.



Le Monde

Cette dernière carte est ici toute simple. Ailleurs le Fou du tarot est un vrai fou, un fou furieux. (Remarquer la longueur de la carte.)



Le Fou.

Voilà des cartes détachées d'un jeu de tarots. Au premier coup d'œil elles ont de quoi surprendre ceux qui ont vécu dans la persuasion qu'il n'existe rien au monde que des rois de cœur, des valets de trèfle, des huit de carreau ou des as de pique. C'est pourtant bien un jeu, un jeu qui se joue encore; et de plus c'est, à peu de chose près, le jeu de cartes tel qu'il a existé en Europe dès les premiers temps de son introduction.

Ce jeu se compose de soixante-dix-huit cartes : un fou, détaché, et fonctionnant comme le zéro fonctionne dans la numération arabe, vingt et un atouts particuliers, figurant des symboles dont les combinaisons très-variées offrent un intérêt beaucoup plus vif que nos figures, et cinquante-six cartes analogues aux nôtres, quoique désignées par des signes différents, qui sont : quarante points, de l'as au dix, en quatre séries, et quatre rois, quatre reines, quatre chevaliers (ou cavaliers, comme aux échecs), et quatre valets.

Le fou a un rôle à part.

Les vingt et un atouts symboliques sont d'ordinaire :

Tarots faits à Paris vers l'an 1500.	Tarots de fabrique récente.
I. Le Bateleur,	Le Monde,
II. La Papesse,	Le Jugement,
III. L'Impératrice,	Le Soleil,
IV. L'Empereur,	La Lune,

Tarots faits à Paris vers l'an 1500.	Tarots de fabrique récente.
V. Le Pape,	L'Étoile,
VI. L'Amoureux,	Le Diable,
VII. Le Chariot,	La Tempérance,
VIII. La Justice,	La Mort,
IX. L'Ermite,	La Maison de Dieu,
X. La Roue de Fortune,	Le Pendu,
XI. La Force,	La Force,
XII. Le Pendu,	La Fortune,
XIII. La Mort,	Le Prêtre,
XIV. La Tempérance,	La Justice,
XV. Le Diable,	Le Chariot,
XVI. La Foudre,	L'Amoureux,
XVII. L'Étoile,	Jupiter,
XVIII. La Lune,	Junon,
XIX. Le Soleil,	L'Empereur,
XX. Le Jugement,	L'Impératrice,
XXI. Le Monde,	Le Bateleur,
— Le Fou.	Le Fou.

L'ordre dans lequel sont numérotées ces figures n'est pas toujours le même; mais, pour le moment, peu nous importe.

S'il vous plaît de méditer à propos de ces atouts symboliques, le champ est libre[1].

1. Voy., dans *le Monde primitif* de Court de Gébelin, au tome VIII, une dissertation bizarre, à la suite de laquelle se trouve un mémoire plus bizarre encore.

Dès l'année 1781, Court de Gébelin jetait feu et flamme contre ceux qui doutaient de l'origine orientale des cartes. Court de Gébelin était un érudit original, un de ces hommes qui restent des hommes en se faisant savants et qui lancent tout à coup des gerbes de sentiment au milieu des obscurités de leurs livres,

A la fin du siècle dernier a été émise pour la première fois, avec un certain appareil, l'opinion qui assigne aux cartes une origine beaucoup plus an-

comme de nos jours les Michelet, les Grille et deux ou trois autres. Il publiait par souscription un recueil de dissertations mêlées qui s'appelait *le Monde primitif.* C'est dans ce recueil qu'il s'est avisé un beau jour d'étudier le jeu de tarots, et c'est là que se trouvent les meilleurs arguments en faveur de l'origine orientale.

Court de Gébelin commence par une phrase à effet. « Si l'on entendait annoncer, dit-il, qu'il existe encore un ouvrage des anciens Égyptiens, un de leurs livres échappé aux flammes qui dévorèrent leurs superbes bibliothèques, et qui contient leur doctrine la plus pure sur des objets intéressants, chacun serait sans doute empressé de connaître un livre aussi extraordinaire. » Certainement. Eh bien, ce livre de la vieille Égypte, c'est le jeu de tarots, ce sont les cartes. Il n'en doute pas.

Nous pouvons très-bien nous servir des arguments d'un homme qui déclare les cartes filles de la sagesse égyptienne, et cependant dire qu'elles nous sont venues du fond de l'Asie, de l'Inde apparemment, avec l'émigration des Bohémiens. Il n'y a pas de contradiction. L'Égypte, c'est toujours l'Orient, et l'on sait qu'il y a des liens de famille entre ces vénérables civilisations du passé, celle de l'Égypte et celle de l'Inde*. Les vieilles légendes de l'Égypte ont, pour ainsi dire, divinisé le jeu. Ainsi, Plutarque rapporte, d'après une fable égyptienne (*Traité d'Isis et d'Osiris*), que le Soleil, ayant découvert le commerce secret de Rhéa avec Saturne, lui souhaita de n'accoucher ni dans aucun mois ni dans aucune année. Mercure, qui aimait la même déesse, joua contre la Lune et lui gagna chaque soixante-dixième partie du temps pendant lequel elle éclaire l'horizon : ce dieu réunit ces parties, dont il fit cinq jours qui furent ajoutés à l'année, laquelle était auparavant de trois cent soixante.

* D'ailleurs on peut admettre que les Bohémiens sont des Égyptiens. Il y a des gens qui ont cherché à le montrer. Leur nom de Gypsies est presque une invitation à les croire venus des bords du Nil.

cienne que l'origine admise sans discussion par le public. Et c'est justement l'examen des cartes du jeu de tarots qui a servi à établir ces nouvelles conjectures. Depuis ce temps-là on a beaucoup éclairci les obscurités de la question; mais le public n'en a rien su.

Il est évident que ces cartes du jeu de tarots, même altérées, même défigurées, gardent l'empreinte d'une civilisation qui n'est pas européenne.

Ce fou, ces rois, ces cavaliers, ce sont les pièces du jeu d'échecs, qui est indien; ce rôle du fou, analogue au rôle du zéro parmi les chiffres arabes, n'est-il pas la preuve de l'origine orientale? L'image intitulée *La Maison de Dieu* représente une maison ébranlée par la foudre et tombant en ruines : effaçons les titres, évidemment modifiés avec le temps; ne songeons qu'aux sujets représentés par les dessins. Ceci, c'est la désolation, l'image d'une catastrophe, la carte sinistre. Cette carte, ou la carte de la Mort, porte le numéro XIII dans la série des symboles. Cette idée de malheur attachée au nombre XIII est orientale. Les atouts symboliques se numérotent, pour ainsi dire, de bas en haut, comme certaines écritures de l'Asie marchent de droite à gauche. Est-ce que cela non plus n'a pas de sens?

On a voulu expliquer que le mot *tarot* signifie *Le Chemin royal de la vie*, du mot *tar*, qui veut dire

chemin, et du mot *ro*, *ros*, *rog*, qui veut dire *roi*, *royal*. Cette application n'a pas grande valeur, si on la met en regard de celle-ci :

« Ce livre (ce livre du destin, ce jeu sacré) paraît avoir été nommé A-ROSH, de la lettre A, doctrine, science, et de ROSCH, Mercure, qui, joint à l'article T, signifie tableaux de la doctrine de Mercure; mais comme *rosh* veut aussi dire *commencement*, ce mot *ta-rosh* fut particulièrement consacré à sa cosmogonie; de même que l'*Ethotia* (histoire du temps) fut le titre de son astronomie, et peut-être qu'*Athotes*, qu'on a pris pour un roi fils de Thot, n'est que l'enfant de son génie et l'histoire des rois d'Égypte[1]. »

En écartant ces interprétations équivoques, d'où vient que le jeu de tarots est établi tout entier sur les combinaisons du nombre sept, nombre sacré en Orient? Il y a soixante-dix-huit cartes dans le jeu; le fou mis à part, il en reste soixante-dix-sept (onze fois sept). Ces soixante-dix-sept cartes se subdivisent en deux parties : les vingt et un atouts symboliques (trois fois sept) et les cinquante-six cartes composées des rois, des reines, des cavaliers, des valets et des points (huit fois sept).

1. Extrait du mémoire d'un officier général intitulé *Recherches sur les tarots et sur la divination par les cartes des tarots*, que Court de Gébelin a inséré à la suite de sa propre dissertation.

Est-ce un hasard pur ou bien le signe d'une origine religieuse ?

La distribution des cinquante-six cartes proprement dites *numérales* a aussi sa signification. On les voit classées par séries, et ces séries, au nombre de quatre, portent chacune des emblèmes : vase, denier, épée, bâton, qui peuvent avoir été modifiés avec le temps, mais qui paraissent désigner les quatre classes des nations antiques, aux bords du Gange ou aux bords du Nil. Le vase, c'est le prêtre ; l'épée, c'est le guerrier ; le denier, c'est le commerçant, l'industriel ; et le bâton, c'est l'agriculteur[1].

Tout cela semble assez concluant. Le jeu de cartes est égyptien, indien, asiatique.

On a conservé dans le vocabulaire du jeu moderne

1. Lisez Court de Gébelin. Il développe avec feu ce que nous ne faisons qu'indiquer. Quelques-unes de ses conjectures sont des hypothèses bénévoles, d'autres sont des déductions d'une nature équivoque. Il voit l'Égypte partout, même dans la croix du globe qui surmonte le sceptre du roi, et qu'il nomme, sans hésiter, le *Thau*, le signe sacré par excellence ; il appelle grand prêtre et chef des Hiérophantes le pape, il appelle la papesse (figure de certains tarots) la femme du grand prêtre, et rappelle aux lecteurs que les chefs du sacerdoce égyptien usaient du mariage. « Autrement, dit-il, que signifierait cette figure de femme ? » Il ajoute : « Quant au sceptre à triple croix, c'est un monument absolument égyptien. On le voit sur la table d'Isis, sous la lettre T T, » qui a rapport au symbole licencieux qu'on promenait dans la fameuse fête des Pamylies en se réjouissant d'avoir retrouvé Osiris. C'était l'emblème de la régénération des plantes et de la nature entière.

des tarots des termes qui sont de nouvelles preuves : le mot *mat*, par exemple, qui est le nom du fou, et qui veut dire assommé, mort, fêlé; le mot *pagad*, qui est le nom du joueur de gobelet, et qui, venant de *pag* (maître) et de *gad* (fortune), semble signifier *maître de la fortune*. Le bateleur maître de la fortune! Quelle philosophie! Voilà l'Orient!

Ces débris du langage oriental, ces combinaisons imaginées autour d'un nombre sacré, ces allégories, ces noms de certaines figures, tout cet ensemble est-il un simple caprice du hasard ?

On prétend qu'on a trouvé en Chine le matériel d'un jeu analogue à ce jeu de tarots qui nous occupe ici. Toutes les divisions de ce jeu étaient établies sur le nombre sept, et, en somme, il y avait soixante-dix-sept tablettes chargées de caractères incompréhensibles.

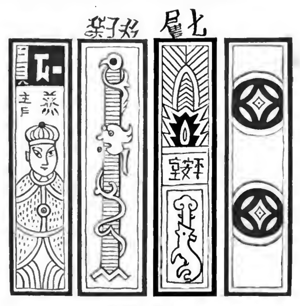
Si cela est, rien n'est plus naturel que de croire que les cartes ont été transportées de l'Inde en Chine et qu'elles y ont été matériellement modifiées, absolument comme cela s'est passé en Europe. Les cartes chinoises d'aujourd'hui[1] n'offrent pas les mêmes analogies. Il faut dire que nous les connaissons très-mal et que nous ne pouvons en parler que d'après quelques pièces dépareillées.

1. Il y en a quelques échantillons à la bibliothèque Impériale. Ces cartes sont de forme rectangulaire, longues de cinq ou six

Lorsque le *fils de la Vertu* aura achevé de détruire la monarchie des Tartares, ce qui semble devoir se faire avant peu, nous verrons peut-être tomber les barrières qui enceignent le Céleste-Empire, et notre curiosité, furetant de toutes parts au travers de ces régions inconnues, trouvera sans doute pour l'histoire des cartes quelque chose de plus solide que les conjectures.

En attendant ces preuves palpables, contentons-

centimètres et larges d'un centimètre ou d'un centimètre et demi. Les unes n'offrent que des dessins incompréhensibles ; les autres représentent des figures qui paraissent expliquées par des légendes. On les prendrait pour des bâtons d'encre.



Cartes chinoises.

nous de savoir que les Chinois connaissaient les cartes à jouer dès l'année 1120[1].

Si la Chine connaît les cartes en 1120, il est clair qu'il y a en Asie des cartes bien plus anciennes que les nôtres. Il y a des tarots persans. Le *Magasin pittoresque* les a fait connaître à ses lecteurs. Ces tarots, achetés au Caire par M. Prisse, sont des cartes assez petites et quasi carrées, peintes en miniature sur ivoire. On y voit des turbans, des sabres et des casques, des couronnes et des emblèmes hiéroglyphiques dont la signification est inconnue. Les Persans, quoique mahométans, sont joueurs, les Chiites ayant protesté en tout temps contre certaines prescriptions du prophète.

L'Inde moderne a son jeu de cartes. Eh ! bien, ce jeu de cartes de l'Inde moderne, c'est justement un jeu qui ressemble fort aux vieux tarots de l'Europe[2]. Les cartes, oblongues ou rondes, dorées sur écaille ou peintes sur cartons en or et en couleur,

1. C'est un sinologue, M. Abel de Rémusat, qui l'affirme en vertu de textes chinois. Cette date précise, que nous ne pouvons vérifier, ne peut être imaginée à plaisir : c'est un fait. Seulement elle n'indique pas d'une manière absolue une création chinoise ; elle ne donne probablement que l'année de l'importation du jeu indien, ou plutôt elle désigne le moment où la Chine se fabrique elle-même les éléments matériels du jeu sacerdotal et philosophique des peuples panthéistes de l'Inde.

2. L'Anglais Singer en a réuni divers échantillons ; M. Leber aussi. Ces échantillons sont incomplets, mais ils suffisent pour qu'on y saisisse les analogies que nous cherchons.

se divisent en un certain nombre de séries (sept ou huit), qui se composent chacune du roi, du vizir (sans reine ni cavalier), et de dix cartes de points. Chaque série a son signe distinctif: l'épée ou le sabre, le grelot, le denier, la boule (d'ivoire), la fleur, l'inscription mystérieuse (ou talisman), la pagode (ou petite figure d'ivoire), la harpe, etc. A ces cartes sont jointes des figures symboliques, des atouts d'un nombre inconnu.

Nous avons vu que l'épée et le denier sont deux des signes qui servent à distinguer, dans le tarot d'Europe, les séries de cartes numérales, comme nos couleurs cœur, carreau, trèfle et pique, distinguent les séries de notre jeu français. Ce rapprochement est remarquable.

Quant au grelot que nous voyons ici figurer parmi les signes distinctifs des cartes indiennes, il a figuré aussi, il figure encore dans certains tarots européens.

Si les tarots des peuples du Midi, de l'Espagne et de l'Italie, par exemple, ont toujours eu pour couleurs : le vase, l'épée, le denier, le bâton, en Allemagne, ces couleurs ont plusieurs fois été changées. Il y a eu des divisions établies sur une distribution du jeu en cartes de quadrupèdes, d'oiseaux, de fleurs, etc. ; il y en a eu où les feuilles étaient le signe caractéristique d'une série : cette idée est allemande, toute printanière comme un lied

verdoyant ; il y a eu surtout et il y a le signe *grelot*.

Aujourd'hui encore, bien que le jeu aux couleurs françaises semble devenir le jeu universel, les Allemands n'ont pas tous adopté nos signes et ils se servent de leur jeu aux couleurs grelots, cœurs, feuilles et glands.

Ainsi on voit l'épée et le denier des jeux de l'Inde dans les tarots de l'Europe méridionale, ainsi on voit le grelot de l'Inde dans les tarots et même dans les cartes modernes de l'Allemagne. Comme l'épée, comme le denier, le grelot est un emblème oriental.

Il suffit d'avoir lu quelques histoires des mœurs et des coutumes de l'Inde, pour savoir que le grelot y est un signe de grandeur, de luxe ou de gloire. Les Indiens en parent leurs idoles, ils en ornent la robe des bayadères. La Bible en parle elle-même. Les Arabes l'ont adopté aussi. Le grelot est un emblème essentiellement asiatique, et en Europe, avant de bruire au bonnet et à la marotte des fous, il a été longtemps un signe respecté. On suspendait un grelot au col du faucon des chasses nobles ; c'était comme un blason avant l'époque des peintures héraldiques. Symbole venu comme tout symbole, de l'Asie, du pays où l'on sommeille dans la paresse, dans la volupté et dans le respect des choses poétiques qui enveloppent les

idées de formes étranges. Et le fou, le fou des tarots, n'est-ce pas le fou de l'Asie, cher aux peuples, cher aux princes, une quasi-divinité? La folie est sacrée dans le pays où les fanatiques se jettent avec une joie surhumaine sous les roues du char qui promène leur idole. Le fou de nos cours du moyen âge est un personnage asiatique. Dans les cartes, il a un rôle à part, comme il a sa voie oblique et particulière dans le jeu indien des échecs. Ces deux grands jeux sont nés chez le même peuple, il n'en faut pas douter.

N'oublions pas que nos cartes ordinaires, celles qui nous servent aujourd'hui pour le piquet, le lansquenet, la bouillotte, le whist, ne sauraient fournir aucun rapprochement semblable à ceux qui viennent d'être faits; mais, ne l'oublions pas non plus, ces cartes-là ne sont que les filles d'autres cartes plus anciennes. Tout à l'heure nous verrons naître ces jeunes cartes qui ont fait oublier leurs mères.

Aux observations tirées de la nature même des vieux tarots, c'est-à-dire de la constitution du jeu, des symboles, des figures, des signes divers qui s'y rencontrent, il convient d'ajouter une observation d'un autre genre.

N'est-ce pas une chose singulière que, dans des temps qui sont voisins de l'époque donnée ordinairement pour le moment de l'invention des cartes,

ceux qui en parlent n'en parlent pas comme d'une invention récente? L'Arétin les fait venir du camp des Grecs devant Troie, comme le jeu d'échecs, et les attribue à Palamède. « Les cartes, dit-il, ont déjà vu tant de choses et traversé un si grand nombre de générations, que le soleil qui éclaire tous les peuples du monde ne pourrait leur en apprendre; il en sait à peine autant que leurs souliers. » D'autres croient fermement que saint Cyprien a parlé d'elles dans un passage assez obscur des ouvrages qu'on lui attribue. Un Français du XVI[e] siècle, Lambert Daneau, affirme que chez les anciens les figures des cartes étaient la représentation des idoles, ce qui présage les hypothèses si originales de Court de Gébelin. Ces idées étaient communes alors; elles ont été opprimées parmi la foule et n'ont subsisté que pour quelques érudits solitaires[1].

Assurément, si les cartes avaient été tout à coup

1. Au siècle dernier, avant Gébelin, avant le timide Singer, avant le timide Breitkopf, Beneton de Peyrins, dans *le Mercure*, avait songé à l'Orient. Il croyait même, et il disait pourquoi il le croyait, que les Romains de la décadence avaient connu les cartes orientales. Cela se peut fort bien. Ailleurs qu'en France, en Italie, par exemple, on ne doutait pas de l'antiquité de l'invention. On voit un gentilhomme bolonais en parler comme il suit, à la date de 1551. C'est un certain Innocentio Ringhierri, qui décrivait le jeu bizarre nommé Jeu du Roi. « Ce jeu, disait-il, est tiré du jeu de cartes, inventé jadis par un sage bien ingénieux. » — « Tratto dal jiaoco delle carte, già ritrovato da industrioso « (come io credo) e molto savio inventore. »

inventées sous le règne de Charles VI, les contemporains s'en seraient doutés et, dès le siècle suivant, on n'eût pas imaginé de les croire aussi anciennes.

Tout s'explique dès qu'on veut bien prendre la peine de distinguer les cartes françaises des cartes qui les ont précédées. Et non-seulement, comme vous le voyez, l'antiquité des cartes était alors admise; leur origine orientale l'était aussi.

D'ailleurs on avait alors sous la main des pièces de conviction que nous ne rencontrons que par hasard. Je veux donner une idée de ces témoignages. On va voir un roi de carreau, détaché d'un jeu qui est évidemment du règne de Charles VII[1].

1. Les dessins qui accompagnent le texte de cette histoire des cartes sont des copies scrupuleusement exactes, pour ce qui est du trait. D'ordinaire les dimensions ont été respectées. Cependant, quelques-unes des cartes dont on voulait reproduire la physionomie étant plus grandes que les autres, il a fallu les réduire un peu pour les faire entrer dans le cadre de la page.

Çà et là on trouvera des dessins légèrement ombrés, quoique l'original ne le soit pas. Mais l'original est colorié presque toujours, et le coloris lui donne un aspect tout particulier que le trait seul de la gravure sur bois ne saurait reproduire. C'est pour cela qu'on a jeté quelques ombres destinées à faire un peu l'effet de la couleur.

A part ces légères modifications qui étaient nécessaires, on peut regarder les estampes qui sont ici réunies comme des copies très-fidèles. Elles ont toutes été dessinées au cabinet des estampes par M. E. Coppin, et choisies soit dans les portefeuilles ordinaires, soit dans les portefeuilles particuliers et plus précieux que le conservateur, M. Duchesne aîné, a mis à notre disposition.

Le roi de carreau que voici est gravé depuis environ quatre cents ans. On n'en connaît pas de plus ancien.



Roi de carreau du jeu dit de Charles VII.

Ce roi de carreau (nos couleurs françaises sont alors inventées) porte le nom de Coursube. Et qu'est-ce que ce Coursube? un héros sarrasin de nos vieux romans. Dans le même jeu, le roi de pique s'appelle Apollin; encore un héros de même nature.

Un héros sarrasin, vous le voyez. Le Sarrasin, c'est l'homme de l'Asie, le Maure, le Bohémien, l'Égyptien, celui qu'on a rencontré et avec lequel on a bataillé, au temps des croisades, sur le sol de la Palestine, celui qu'on rencontre encore et avec lequel on bataille sur la mer, autour de Rhodes, de Malte, des îles Baléares et des côtes de l'Espagne.

Ne croyez pas que cette carte soit un fait singulier et sans importance. Si vous voulez vous donner la peine de faire pour un instant de l'érudition, vous verrez que, loin d'être une trouvaille de hasard, c'est un véritable monument qui rencontre ailleurs sa garantie.

Dans une histoire de Viterbe, par Feliciano Busi, publiée en 1742, on trouve citée une phrase d'un certain Covelluzo, qui déclare qu'en 1379 le jeu de cartes, dit *naïb*, y fut introduit, venant des Sarrasins. « Anno 1379 fu recato in Viterbo el gioco « delle carte che venne de Seracinia, e chiamasi tra « loro naïb. »

Le jeu de cartes introduit à Viterbe, en 1379, et venant des Sarrasins!

Quelqu'un doute-t-il encore ? Tout est d'accord, tout se complète et se justifie.

Vous voyez que les cartes s'appelaient *Naïb* en Italie. C'est dans ce mot qu'est la preuve la meilleure de tout ce qui a été avancé sur l'introduction des cartes par les Bohémiens. Oui, on les appelait *Naïb* ou *Naïbi* en Italie ; aujourd'hui encore on les appelle *Naypes* en Espagne. Qu'est-ce que cela veut dire ?

En arabe, un diseur de bonne aventure s'appelle *Nabi*. Vous n'avez qu'à conclure. Les cartes à jouer se sont appelées et s'appellent encore en Espagne d'un nom qui signifie : les diseuses de bonne aventure, les bohémiennes.

Les anciennes cartes de l'Europe portent le cachet d'une civilisation antique. Cette civilisation est orientale. On peut la croire, au choix, égyptienne ou indienne ; car il est certain que l'Égypte et l'Inde ont eu entre elles des relations d'autant plus intimes que l'on remonte plus haut dans leur histoire. Ce sont les Bohémiens, c'est-à-dire des émigrés de l'Inde ayant passé par l'Égypte, qui ont apporté les tarots en Europe. Les Bohémiens ne les apportaient que comme un livre mystérieux. Depuis que ce livre a été dénaturé, la Bohême errante n'en a pas moins conservé une large part des traditions de la patrie : elle ne joue pas aux cartes, elle tire les cartes.

Les cartes nous divertissent. Elles n'ont pas été inventées en Asie pour le divertissement des hommes, mais pour leur instruction et leur consolation.

L'Orient est encore aujourd'hui immobile dans sa paresseuse adoration, dans sa paresseuse épouvante de l'inconnu ; autrefois surtout, dans la saison de l'enfance des peuples, on n'y faisait rien qui ne fût un acte religieux. Le mysticisme enveloppait les civilisations. La vie était une évaporation muette. Le prêtre régnait, le prêtre faisait mouvoir la machine ; il instruisait, il jugeait, il gouvernait. Toute chose avait sa mystérieuse puissance. Les eux antiques furent des interrogations adressées au destin, et non des récréations comme les nôtres ; c'étaient des livres symboliques : on en regardait les combinaisons comme des prophéties, et incessamment courbées sous la crainte et sous la foi, les molles générations aimaient à se distraire du présent en consultant ces oracles de l'avenir. En Europe, les cartes ne paraissent d'abord qu'avec ce caractère. Mais les fils de Japhet, race audacieuse, race qui a le sang vif, qui se remue pour ne pas avoir froid sous son ciel, et qu en se remuant se sent libre, et agit, et invente, et oublie sa misère humaine, les fils de Japhet ont mieux aimé se faire un joujou nouveau que de se prosterner à perpétuité devant des symboles, et du jeu de tarots ils ont fait naître

les cartes européennes. Après quoi ils ont inventé une centaine de combinaisons très-vives, et, pour se délasser ou pour donner un aliment plus agréable à une vieille passion, mais non pas pour songer à Dieu, à la création, à la mort et à une foule de choses aussi écrasantes pour la pensée, ils se sont lestement assis devant des tables revêtues d'un tapis vert, ou mis à cheval sur un banc, ou accroupis autour d'un tambour, et, depuis cette époque-là, en temps de paix et en temps de guerre, ils jouent à l'hombre, au piquet, à l'écarté, au whist. Leurs marmots jouent à la bataille. Ils jouent.

Passe alors un Bohémien, un homme qui a froid, qui est paresseux, qui se souvient, au travers de cinq ou six siècles, du pays lumineux de ses pères. Il n'a plus le vieux jeu dans sa main; il n'a que le jeu moderne. Mais, s'il n'a pas les figures sacrées, il sait que les cartes sont profanées par les nations impies de l'Occident, et il se sent prêtre, devin, interprète du dieu inconnu sur cette terre; il vit de ces traditions, il dit la bonne aventure.

Voilà la vérité.

III.

Introduction des cartes dans le midi de l'Europe.

Si les cartes sont venues de l'Orient et ont été introduites en Europe par les Bohémiens, il est

clair que la France n'a pu être le pays où on les a connues d'abord. Cela se comprend sans peine dès que la question se réduit au fait d'une importation. Pour arriver en France, les cartes devaient traverser l'Italie ou l'Espagne par le sud, et, par l'est, les régions allemandes.

Reste à dire lequel des trois pays, Italie, Espagne ou Allemagne, a été le premier à connaître les cartes. Ils n'ont pas manqué, les érudits patriotes qui, pour l'un ou pour l'autre, ont cherché à détruire les titres de leurs rivaux[1].

Les Italiens, les Espagnols et les Allemands ont connu les tarots ; ils y ont joué longtemps; ils y jouent encore ; et, même depuis que la France leur a donné des cartes nouvelles, ils ne les ont admises qu'avec peine et en y imprimant la trace des cartes antiques. La France, au contraire, a très-peu connu le vieux tarot, et, lorsqu'elle l'a connu, ce n'a été que momentanément et sans s'y plaire.

Rien que par là on voit que l'Italie, l'Espagne

1. Il suffit de citer Bettinelli pour l'Italie et Heinecken pour l'Allemagne. L'Espagne a eu ses défenseurs; le plus habile est un Français, l'abbé La Rive. Quant à nous, même en rejetant l'assertion erronée du P. Ménestrier et les commentaires du P. Daniel, nous avons en notre faveur la plaidoirie de Bullet. MM. Depping, Paul Lacroix, Peignot, Duchesne aîné et d'autres encore, ont aussi examiné la question sans la résoudre. M. Leber est celui qui paraît y avoir vu le plus clair; mais, s'il est clairvoyant, il est timide.

et l'Allemagne ont connu les cartes avant la France.

De ces trois peuples, quel est celui qui paraît avoir conservé le plus religieusement les traditions du passé ? L'Italie et l'Espagne l'emportent ici sur l'Allemagne : outre qu'en Espagne et en Italie les signes distinctifs des couleurs, vase, épée, denier, bâton, ont été plus généralement respectés, le nom même sous lequel les cartes y ont été connues prouve que les Espagnols et les Italiens les ont reçues de l'Asie avant les Allemands.

La carte orientale est essentiellement un jeu divinatoire, le jeu du diseur de bonne aventure, la bonne aventure elle-même, le *Nabi.* Les Italiens ont longtemps désigné leurs cartes sous le nom de *Naïbi*, et les Espagnols les désignent encore sous le nom de *Naypes*[1]. Cela suffit pour mettre en première ligne leurs prétentions.

D'ailleurs, pour que l'Allemagne ait reçu les cartes avant l'Espagne et l'Italie, il faudrait admettre

1. Les chercheurs d'étymologies qui se moquent du public ont expliqué le mot *naïbi* d'une façon bien ridicule. Ils y ont vu la corruption de deux mots grecs νὴ et ἔπος combinés dans νήπιος, *infans* (qui ne parle pas, enfant) et ils ont déclaré que le mot *naïbi* signifie le jeu des enfants, un jeu d'images. Il est extrêmement difficile d'apercevoir en quoi cette explication singulière jette un peu de clarté sur la question. Heureusement qu'il y a une étymologie beaucoup plus simple, manifestement vraie, et d'une importance historique incontestable : c'est la nôtre.

qu'elles se sont frayé un passage au travers du Caucase et qu'elles sont venues à la suite des invasions des peuples slaves. Mais d'où viendraient-elles? De la Tartarie, de la Mongolie? Non; elles sont nées dans l'Inde, et les Bohémiens qui les ont apportées avec eux ont suivi, pour venir en Europe, la grande voie, la voie facile ouverte par les Arabes et par les Maures, le long des côtes de l'Afrique jusqu'à Tanger. La querelle ne peut donc exister qu'entre l'Italie et l'Espagne.

C'est l'Espagne qui semble avoir en sa possession les meilleurs titres[1].

1. Ce n'est pas l'avis de tout le monde. Parmi les savants d'autrefois, l'abbé La Rive est le seul qui puisse me servir d'autorité, et Dieu sait comme on a mis en morceaux ses argumentations. La plupart de nos érudits modernes penchent pour la priorité de l'Italie : ainsi M. Depping, qui croit pouvoir la faire remonter aux Croisades, ainsi M. Duchesne aîné, qui plaide pour Florence ou pour Venise, et, contre toute probabilité, à cause de leur commerce avec les Grecs*. M. Leber ne se prononce pas. Comme toujours, il est sur la voie, il sait qu'il y est, et il n'ose pas le dire. Quant aux autres, ils compilent sans aucun désir de tirer à clair ce qu'ils copient. M. Paul Lacroix, par exemple, est bien pour l'origine orientale, mais il donne du mot *tarot* cette étrange

* M. Duchesne, qui a eu l'obligeance d'écouter mon argumentation, m'a objecté aussi que les Espagnols n'étaient pas assez artistes au moyen âge, assez fabricants pour avoir connu les cartes avant l'Italie. Je lui en demande pardon; mais cette objection ne me paraît avoir qu'une valeur équivoque. Qu'importe l'état de l'industrie d'un peuple en pareil cas? Construisez un télégraphe électrique au centre du pays des Iroquois; cent ans plus tard, plantez-en un en Chine. Les Iroquois n'imiteront pas, ne multiplieront pas le télégraphe, tandis que les Chinois en feront vingt copies. Est-ce que la Chine aura pour cela connu le télégraphe électrique avant les Iroquois?

D'abord l'Espagne est le pays qui, au moyen âge, voit son histoire le plus mêlée à l'histoire des peuples orientaux. Les Maures l'ont envahie ; ils occupent encore la riante Grenade, l'altière Cordoue, l'amoureuse Séville, la Huerta verdoyante et embaumée de Valence et les villes du Tage. C'est par là que le flot venu de l'Inde a dû se frayer un passage. Sans doute l'Italie a été assaillie aussi par les pirates sarrasins ; mais elle n'a pas été conquise, et, si elle trouve dans ses vieux manuscrits de quoi attribuer aux Sarrasins l'introduction des cartes dans ses villes, elle ne saurait faire admettre que les Maures, avant de déposer les Bohémiens sur ses rivages, ne les aient pas conduits d'abord en Espagne.

La passion du jeu a été également frénétique en Italie et en Espagne ; il n'y a donc aucun raisonnement à tirer de ce côté-là[1].

Mais il y a une grande différence dans la manière dont les uns et les autres ont joué. Les Italiens ont

étymologie : « *Tarot* vient de Taro, province de Lombardie (cela passe encore), ou de φθορά (corruption), ou de τερεῖν (trouer). »

1. On parle généralement de l'enthousiasme que les Italiens ont eu de tout temps pour le jeu. Les Espagnols ne le cèdent en rien aux Italiens. L'extrait suivant des *Recherches historiques* de Bullet (1757) prouve que leur zèle a été le même à toutes les époques:

« Les Espagnols goûtèrent beaucoup les cartes. Paschasius Justus, qui voyagea dans ce royaume au XVI[e] siècle, dit qu'il a souvent fait plusieurs lieues dans ce pays sans trouver ni pain,

inventé presque tous les jeux de pur hasard ; les Espagnols, au contraire, n'ont inventé que des jeux sévères. Leur jeu national, le *jeu de l'homme*, l'hombre, est de tous les jeux modernes celui qui ressemble le plus au jeu des tarots. On en pourrait conclure que c'est le plus vieux de tous les jeux modernes, et, en partant de là, que l'Espagne est le premier pays qui ait connu les cartes.

Une dernière raison, et la meilleure, vient à l'appui de toutes les autres.

Il n'y a pas de dames dans les cartes numérales du jeu indien, tel qu'on le connaît ; il n'y a pas non plus de dames et il n'y en a jamais eu dans le jeu espagnol.

Les Espagnols ont donc connu les cartes avant tout autre peuple.

ni vin, ni aucune chose nécessaire à la vie; mais qu'il n'y a si chétif village ni si méchant hameau où il n'ait trouvé des cartes à vendre.

« Les Espagnols portèrent dans le nouveau monde leur passion pour les cartes : n'en ayant point dans l'île de Saint-Dominique, ils en faisaient avec les feuilles d'un arbre nommé copey. (*Histoire des Voyages*, tome XLVI, page 180.)

« D'Espagne les cartes passèrent en Italie. Les Italiens les appelèrent d'abord naïbes, qui est le même que naïpes : preuve certaine qu'ils avaient reçu des Espagnols et le nom et la chose.

IV.

Date de l'introduction.

En quelle année les cartes ont-elles été introduites en Europe?

Il est impossible de donner une date certaine; mais il paraît probable que les cartes ont été connues des Européens dès les premières années du XIVe siècle, et peut-être même à la fin du XIIIe[1].

Le roi de Castille, Alphonse XI, a institué en 1332 un ordre nommé l'*ordre de la Bande*. Dom Antoine de Guévare, évêque et prédicateur de Charles-Quint, a publié dans ses épîtres la copie des statuts de cet ordre, et, dans la traduction française que le docteur Gutery a faite des épîtres de dom Antoine de Guévare, on lit ce passage :

« Comandoit leur ordre que nul des chevaliers de la Bande n'osast iouer aux cartes ou dez. »

1. L'abbé La Rive, qui veut que les cartes aient été inventées en Espagne, faute d'avoir distingué les tarots des cartes modernes, et qui fait venir leur nom de *naypes*, de la combinaison des lettres N et P, initiales du nom de Nicolas Pepin, qu'un vieux dictionnaire de la langue castillane donne pour leur inventeur, a examiné avec soin la question chronologique. Le malheur est que les pièces qu'il a citées ont été plus ou moins jugées équivoques. Malgré cela, nous sommes de son opinion; et cette opinion, dont les preuves sont critiquées, se trouve être en parfaite harmonie avec la vraisemblance.

On prétend que Gutery a écrit à tort le mot cartes, qui ne se trouve pas dans le texte original; mais rien ne prouve invinciblement qu'il y ait là une interpolation, et il n'est pas défendu d'admettre que les cartes aient été prohibées en Espagne dans les statuts d'un ordre établi en 1332.

Cette date précise ne peut cependant pas être regardée comme la date de l'introduction des cartes en Espagne. Elles devaient avoir été introduites au moins quelques années plus tôt.

On les voit encore prohibées en 1387 par Jean I[er] de Castille[1].

Du reste, tout le monde comprend que l'absence des témoignages écrits ne saurait infirmer la valeur des faits que la raison établit suffisamment. Et de même, si deux pays se disputent la gloire d'une invention, il n'y a pas de motif de l'attri-

1. On a bataillé de même pour montrer que, si on lit la prohibition du jeu de cartes dans le texte d'une ordonnance de Jean I[er] de Castille en 1387, c'est une interpolation de l'éditeur qui a fait imprimer en 1640 la *Recopilacion de las leyes destos reynos*, etc.; à telle enseigne que le mot *naypes* ne figure pas dans le recueil intitulé *Ordenanças reales de Castilla*, qui a paru à Medina del Campo en 1541.

La sagesse veut conséquemment qu'on ne tire pas de trop fortes inductions de textes contestés; mais elle ne défend pas de se dire : Ces faits qu'on prétend équivoques ont pu exister. Sans torturer ces textes au delà de ce qui est juste, n'y peut-on pas voir comme une ombre de témoignage? Il n'était pas de l'intérêt de La Rive de dénicher en faveur des Espagnols une ligne d'une de leurs lois due à la fantaisie d'un traducteur.

buer à l'un plutôt qu'à l'autre parce qu'en dehors des probabilités l'on retrouve chez celui-ci un texte de quelques années plus ancien que ceux qu'on trouve chez celui-là.

A ne consulter que les indications données par les pièces manuscrites, l'Italie passerait avant l'Espagne, ce que nous ne pouvons admettre. L'Italie date du XIIIe siècle[1].

En somme, il est permis et même à peu près

1. C'est, en effet, un texte italien qui semble être le plus ancien témoignage de l'existence des cartes; mais, s'il atteste la date reculée de leur introduction, il n'établit cependant pas un droit pour l'Italie. Ce texte remonte à une trentaine d'années plus haut que le texte douteux des statuts de l'ordre de la Bande en Espagne. C'est un manuscrit de Pipozzo di Sandro, ayant pour titre : *Trattato del governo della famiglia*. Tiraboschi, qui le cite dans son *Histoire de la littérature italienne* (t. V, part. II, page 402), assure qu'il est de l'année 1299; et Taxi, auteur d'une *Histoire de la gravure sur cuivre et sur bois*, tout en le croyant de quelques années plus moderne, ne le rajeunit pas beaucoup. On y lit cette phrase : « Se guicherà di danari o cosi o alle carte, gli ap- » paruchierai la via. » — « S'il joue de l'argent ainsi ou aux cartes, tu lui en faciliteras les moyens. » Le mot *carte* figure déjà dans la langue. En Espagne, nous l'avons dit, le mot *naypes* est resté avec de vieilles et fortes racines.

Ce serait une date à enregistrer tout simplement et sans discussions environnantes; mais un certain abbé Zani a déclaré que, si Pipozzo di Sandro écrivait en 1299, la copie de son manuscrit ne peut être jugée antérieure à 1440. Nouvelle interpolation. Nous jouons de malheur. Cependant, comment s'expliquer ces hasards qui font de chacun des témoignages rencontrés ainsi un témoignage équivoque?

Comment persister à les révoquer tous en doute? Si la date de 1299 en Italie, si la date de 1332 en Espagne sont fausses, la

nécessaire de croire que les cartes, nées en Orient, apportées par une émigration, ont été connues en Europe vers les premières années du XIVe siècle, et que le peuple qui les apportait, que les Bohémiens ont envahi l'Europe par l'Espagne. L'Italie a dû connaître les cartes presque aussitôt. Elle vivait alors dans un commerce assez intime avec les peuples espagnols; c'est d'ailleurs, comme l'Espagne, un promontoire européen, battu par les

date de 1379, donnée plus haut comme celle de l'introduction des cartes à Viterbe, est-elle fausse également? Est-ce par erreur encore que les cartes se trouvent citées à l'année 1361 dans la chronique de Provence (voy. NOSTRADAMUS, *Hist. et Chron. de Provence*, Lyon 1614)? Est-ce une lettre falsifiée que la lettre pastorale de l'évêque de Wurtzbourg, datée de 1329, et que produisent les patriotes allemands, comme Breitkopf? Par quel hasard se fait-il qu'une miniature d'un manuscrit très-ancien du *Roman du roi Méliadus* représente ce roi les cartes à la main? C'est Singer qui fournit cette remarque. Et pourquoi, lorsqu'il n'y a peut-être que deux ou trois manuscrits du poëme *Renart le Contrefait*, poëme terminé en 1341, pourquoi faut-il que l'un d'eux parle des cartes là où l'autre n'en parle pas? Celui qui n'en parle pas est le plus ancien, soit; mais il y a dans l'autre :

Si comme fols et folles sont
Qui pour gaigner....
Jouent aux dez, *aux cartes*, aux tables (trictrac),
Qui à Dieu ne sont délectables.

Interpolation du copiste, comme pour les statuts de la Bande, comme pour le manuscrit que Tiraboschi a cité, comme pour la lettre de l'évêque de Wurtzbourg. On dira ce qu'on voudra, les réfutations ont beau être catégoriques, tout cela ne saurait, en somme, prouver qu'une chose, c'est que les cartes ont été connues en Europe dès le XIIIe siècle et, tout au moins, dès le commencement du XIVe.

flots du midi et assailli alors par les races musulmanes. L'Allemagne, qui, en ce temps-là, se trouvait en rapport direct avec l'Italie, aura aussi connu les cartes avant nous. Géographiquement et historiquement, ces raisonnements ont de la valeur. Ils ont de la valeur en dehors de cela, devant les faits.

Là où le jeu antique a le mieux subsisté, c'est en Espagne, c'est en Italie, c'est en Allemagne. Venues en France, les cartes ont été presque aussitôt des cartes nouvelles, les cartes françaises.

On les a connues ailleurs avant nous; mais nous les avons recréées.

Voilà ce que les dictionnaires historiques, étymologiques ou artistiques doivent inscrire désormais. Peut-être faudra-t-il attendre longtemps encore pour que ce fait, qui est à peu près acquis à la science et dont la raison démontre la vérité, devienne le fondement d'une opinion générale.

V.

Introduction des cartes en France.

Nous voici sur un terrain nouveau. Avant de parler des cartes elles-mêmes, c'est-à-dire de ce qu'ont fait les Européens du type oriental, il nous reste à examiner un dernier fait et à rechercher

une dernière date, c'est-à-dire à nous demander en quel temps, nous autres Français, nous avons eu connaissance de ce type.

S'il est raisonnable d'admettre que les Espagnols, les Italiens et les Allemands ont eu leurs cartes avant nous, il est également raisonnable de penser qu'il n'a pas fallu tout un siècle pour que nous eussions les nôtres.

Les cartes, venues avec les Bohémiens, s'étaient répandues dans le midi de l'Europe et en Allemagne sous la forme du jeu de tarots. Probablement l'hombre en Espagne et quelques jeux de hasard en Italie ont été imaginés dès le commencement du XIVe siècle.

A ce moment, la France ne se divertissait encore qu'en jouant aux quilles, au jeu de paume et aux dés. Notre patrie avait peu de rapports avec les régions méridionales; elle était en lutte avec l'Angleterre, et c'était vers le Nord que l'attention publique se portait. Cela explique le temps que les cartes ont dû mettre à franchir les Pyrénées ou les Alpes.

C'est seulement dans la seconde moitié du XIVe siècle et sous le règne de Charles V que les cartes nous arrivent, et on pense avec raison que nous avons fait connaissance avec elles au moment où Duguesclin conduisait ses bandes en Espagne sous le prétexte de combattre les Sarrasins, et les mettait au service d'Henri de Transtamare.

Cette expédition eut lieu en 1366.

Les bandes de Duguesclin étaient ces terribles compagnies de soudards qui faisaient si grande peur aux campagnes et qui, en passant près d'Avignon, contraignirent le pape à ouvrir pour eux son escarcelle. Aventuriers s'il en fut jamais, précurseurs des condottieri et des lansquenets, ces soldats sans vergogne étaient les gens qu'il fallait pour introduire en France le jeu nouveau et pour en mettre en pratique les combinaisons.

Les cartes passèrent la frontière lorsqu'ils revinrent.

Le peuple n'y vit sans doute que des images singulières et des emblèmes passablement incompréhensibles; les hauts personnages n'y firent pas non plus grande attention, au moins dans les commencements, et les soldats qui les apportaient, au lieu de s'en servir pour jouer au long et sévère jeu de l'hombre, n'en tirèrent profit que pour arriver à des évolutions plus rapides. Le brelan, réduit à sa plus simple expression, a dû naître dans leurs camps.

Rien de plus probable que tout ce que nous venons de dire; on peut même ajouter qu'il n'y a rien d'aussi bien prouvé.

Charles V, par un édit de 1369, prohibe les jeux de hasard et même les jeux d'adresse. Les jeux qui sont interdits dans cette ordonnance sont ceux

de dés, de tables (échecs ou trictrac), de paume, de quilles, de palet, de soule (ballon) et de billes. La prohibition est bien rigoureuse. Ce n'est pas cela qu'il y faut remarquer, c'est l'absence du mot *cartes.*

Évidemment, si les cartes avaient été alors un jeu répandu dans le public, lè roi, qui défendait le jeu de paume, les eût également défendues.

Un poëte, Guillaume de Machau, adressa au roi Charles V une exhortation qu'il intitule *confort d'amy.* Au moment où il vient de monter sur le trône, il recommande bien au prince de ne pas jouer aux dés. Pas un mot des cartes.

Enfin[1], « on ne voit pas de cartes représentées dans les bas-reliefs, les peintures, les tapisseries qui sont plus anciennes, quoiqu'on y découvre des dés, des cornets, des échecs, des damiers.

« Le silence de tous les écrivains et de tous les monuments jusqu'au XIVe siècle acquiert la force d'une démonstration lorsque l'on considère que, dès la fin de ce même siècle, les conciles, les auteurs ecclésiastiques et les princes ne condamnent jamais les jeux qu'ils ne nomment expressément les cartes. Le prévôt de Paris, par une ordonnance du 22 janvier 1397, fait défendre aux gens de métier de jouer les jours ouvrables à la paume, à la boule, aux dés, aux cartes et aux quilles. »

1. Ici nous reproduisons les excellents arguments de Bullet.

Les cartes ne sont pas connues en France à la date de 1369, ou, si elles sont connues, elles ne sont répandues que comme des images et n'éveillent pas encore l'attention sévère du législateur.

L'expédition de Duguesclin n'ayant eu lieu que trois ans auparavant, toute chose est en parfaite harmonie.

L'édit du prévôt de Paris prouve que le jeu de cartes avait fait fortune en 1397.

C'est donc entre ces deux dates qu'il faut placer l'époque à laquelle la France a connu les cartes[1].

Le mieux sera de croire que cette époque est justement la fin du règne de Charles V.

Sous Charles VI, il n'y a plus aucun doute, et c'est même au temps de sa folie que l'on a voulu

1. Bullet veut arriver à une date plus précise : par des considérations tirées de l'examen des costumes donnés aux personnages des cartes, et pour d'autres raisons assez mauvaises, mais toutes défendues avec un grand appareil d'érudition, il se décide à indiquer pour date probable l'année 1375 ou l'année 1376.

C'est un excès.

Bullet cite comme une preuve à l'appui de son assertion un passage de la chronique du Petit Jehan de Saintré où il est dit que les pages de Charles V jouaient aux dés et aux cartes. Et, bien sûrement, ce passage prouve quelque chose; mais on l'attaque lui aussi, et on le déclare, comme on a déclaré dix autres textes, une interpolation de copiste. Cependant le passage attaqué se lit dans toutes les anciennes éditions imprimées et dans l'un des trois manuscrits de la Bibliothèque.

Au surplus, admettons que là encore le hasard soit étrange. Qu'est-ce que cela fait? Est-ce qu'il n'est pas suffisant de savoir

tout rattacher. La faute en est à un bon père jésuite un peu brouillon, qui a voulu tirer d'un texte autre chose que ce qui s'y trouvait.

Le P. Ménestrier (car c'est lui qui est le coupable) lit dans un compte de Charles Poupart (ou Charbot Poupart, pour parler comme Monstrelet), argentier, c'est-à-dire trésorier du roi : « Donné à Iacquemin Gringonneur, peintre, pour trois ieux de cartes à or et à diverses couleurs, de plusieurs devises, pour porter devers ledit seigneur roi, pour son ébattement, cinquante-six sols parisis. »

Cet article d'un compte ne prouve pas du tout une invention du peintre; au contraire, il y est fait mention des cartes comme d'une chose connue, et non comme d'un divertissement spécialement imaginé à l'effet de distraire le pauvre Charles VI.

Ni Froissart, ni Monstrelet, ni aucun autre chroniqueur ne parlent d'une invention semblable ; néanmoins ils entrent quelquefois, comme on peut

que les cartes étaient inconnues en France à la date de 1369, et qu'elles étaient connues au moment où Charles VI devint fou ?

L'extrait de la chronique du Petit Jehan de Saintré ne peut servir qu'à resserrer le champ de l'inconnu entre deux limites moins éloignées, par exemple entre l'année 1369 et l'année 1380, qui est celle de la mort de Charles V. En ce cas, il y aurait onze années d'intervalle ; mettons-en davantage, si on ne veut pas d'un texte compromis par le doute ; mais tenons pour certain que les cartes étaient connues en France dans les commencements de la seconde moitié du XIVe siècle.

le voir dans le Recueil de Le Laboureur, dans de très-minutieux détails au sujet des divertissements que l'on donnait à la folie royale[1].

L'opinion vulgaire, appuyée sur les réflexions erronées du P. Ménestrier, tombe d'elle-même, on le voit ici, et, au contraire, toutes les apparences de vérité se réunissent pour nous apprendre que la France a reçu des cartes de l'Espagne, au moment où Duguesclin y allait combattre, et qu'elles ont été généralement connues chez nous dans les dernières années de Charles V.

VI.

Les cartes de Charles VI.

Mais ces cartes-là n'étaient pas encore nos cartes, celles que l'on nous vend aujourd'hui, celles avec lesquelles nous jouons; c'était le jeu connu alors dans l'Europe méridionale : le tarot.

Quand une chose nouvelle est introduite dans la vie d'un peuple, elle garde pendant quelque temps sa forme étrangère. Ce n'est pas sur-le-champ que

1. De plus, la folie de Charles VI ne date que de 1392. Rien n'autorise à penser que dès les premiers temps on mit des cartes entre les mains du pauvre fou; et, par conséquent, rien ne donne au P. Ménestrier le droit de fixer la date de ce qu'il croit être l'invention des cartes.

le génie de ce peuple s'en empare pour la transformer. Ainsi, les cartes sont connues en France dans la seconde moitié du xive siècle; mais elles ne sont pas encore modifiées. C'est au jeu de tarots que jouait Charles VI en ses jours de folie : les images l'amusaient, les symboles le faisaient rêver; il n'eût pas été capable de jouer serré au piquet ou au whist. Ni le piquet ni, à plus forte raison, le whist n'existaient : tout au plus, avec les cartes de points, avait-on inventé un brelan. Il n'y a de connu que le tarot.

Nous avons vu de quel genre de cartes se composent les tarots. Il y a dans ce jeu une série de figures symboliques qui sont très-probablement la création de l'Orient; il y a aussi quatre séries de cartes numérales distinguées en couleurs par des signes qui paraissent aussi d'origine orientale, mais dont l'intégrité n'a pas été respectée pareillement.

On peut admettre que, dès les premières années de leur introduction en Europe, les cartes ont subi, chez les divers peuples, des modifications d'économie et de dessin, modifications qui, du reste, n'altéraient pas la physionomie du jeu, comme l'ont fait les changements qui sont dus à la France, et conséquemment, que ce sont ces jeux de tarots, déjà un peu modifiés, qui ont été les premières cartes connues en France.

Les cartes françaises n'ont pas été imaginées avant le milieu du xve siècle.

Ainsi, du moment où la France reçoit les cartes du midi jusqu'au moment où elle les transforme, il s'écoule un temps assez long, presque un siècle, durant lequel les cartes qu'elle connaît sont de tout point analogues aux cartes étrangères. Ce sont des tarots, jeu qui n'est pas fait pour nous plaire et qui n'a dû obtenir qu'un succès médiocre.

A la fin du XIVe siècle, ces cartes régnaient seules. On en a la preuve.

Il existe une curieuse miniature[1] dans un manuscrit français, intitulé le *Roman du roi Mehadus*. Ce manuscrit a passé de la bibliothèque de M. de Lamoignon dans la bibliothèque du duc de Roxburg et il appartient aujourd'hui, sauf toute vente ultérieure, à sir Egerton Bridges. Le monarque y est peint jouant aux cartes avec trois seigneurs de sa cour. Ce jeu, joué à quatre, ne paraît pas être l'un des jeux anciens de la France. La bataille et le piquet, qui ont été probablement les premières combinaisons françaises, se jouent à deux.

Mais ce qu'il y a de plus remarquable dans la miniature, c'est qu'on distingue clairement sur les cartes déployées les signes de deniers et de bâtons.

Il y a un défaut impossible à éviter; c'est l'excès d'attachement que l'on a pour un témoignage, lorsqu'il est à peu près unique. Cette réserve faite, ou

1. Voy. Singer, *Researches*, et notre note, page 44.

cet aveu, ne peut-on pas dire qu'à la fin du XIVe siècle, date du manuscrit, les Français ne connaissaient sans doute pas d'autres cartes que les cartes méridionales? S'ils avaient déjà modifié le jeu, inventé les couleurs et les combinaisons françaises, le miniaturiste n'eût pas manqué de les représenter.

On dira : « Le miniaturiste n'était peut-être pas Français, et quoique la France eût déjà ses cartes particulières, il représentait les cartes de son pays. » Heureusement que l'on peut joindre une seconde preuve à la première. C'est le jeu de Charles VI lui-même, ce jeu que Jacquemin Gringonneur peignait et dont Charles Poupart payait la facture.

Ces précieuses cartes, ou du moins dix-sept d'entre elles, sont conservées à la Bibliothèque impériale. Aucune écriture n'en atteste l'authenticité, aucun registre n'a conservé les détails de leur histoire; mais la tradition qui les baptise est respectée, et M. Duchesne aîné, l'un des conservateurs, ne doute pas qu'elle n'ait raison. Ces cartes viennent de la collection qu'avait formée M. de Gaignières, sous-gouverneur des petits-enfants de Louis XIV.

« Elles sont peintes avec grand soin, comme dit M. Duchesne, même avec talent, sur un fond doré rempli d'ornements formés par de petites lignes, en points légèrement enfoncés dans la pâte sur laquelle l'or est appliqué; elles sont entourées d'une



Valet du jeu de cartes de Charles VI.

bordure d'argent, où se voit aussi un ornement également en points, le même répété sur toutes les cartes, et figurant un ruban ou une bande de papier étroite, roulée autour d'une baguette. Quelques parties de broderie sur les vêtements sont rehaussées d'or, tandis que les armes et armures sont couvertes d'argent, en grande partie oxydé par le temps, comme celui de la bordure. Aucune inscription, aucune lettre, aucun numéro n'indique la manière d'arranger les cartes. »

Elles sont disposées dans cet ordre :

Le Pape,
L'Empereur,
L'Ermite,
La Maison de Dieu,
Un Valet (à cheval),
Le Fou,
Les Amoureux,
Le Pendu,
Le Chariot,
La Lune,
Le Soleil,
La Justice,
La Force,
La Tempérance,
La Fortune,
La Mort,
Le Jugement.

Le luxe même de ces miniatures paraît d'accord avec la tradition. C'est le jeu de Charles VI. Si ce n'est pas lui, c'est un jeu que la critique ne saurait dater du XV[e] siècle. Il est du XIV[e] assurément.

Sur ces dix-sept cartes, nos lecteurs voient eux-mêmes qu'il y a seize atouts du vieux tarot (y compris le fou) et un valet.

Ce valet se trouve être ainsi la seule figure détachée des cinquante-six cartes numérales qui accompagnent les vingt-deux cartes symboliques. C'est un grand bonheur qu'on l'ait conservé; car il montre que le jeu de tarots connu alors était bien celui qui subsiste encore là où on le joue.

Il y a à Venise, dans une collection particulière, sept cartes que l'on croit détachées du même jeu. En voici la description faite par une personne qui les a vues[1] :

« Le marchese Girolamo, à Venise, conserve dans son cabinet des cartes à jouer de ces temps reculés; elles sont plus grandes que les cartes à jouer ordinaires d'aujourd'hui; elles sont très-épaisses et ressemblent au papier de coton des anciens manuscrits; les figures y sont imprimées dans un champ d'or; on y voit trois rois, deux femmes, deux valets, dont l'un à cheval; chaque figure a un bâton ou une épée ou une pièce de

1. *Dictionnaire des Beaux-Arts* de A. S. Millin.

monnaie. Le dessin approche beaucoup de celui de Jacobello del Fiore; le travail paraît être de l'impression, et les couleurs appliquées au moyen d'une espèce de moule découpé. »

Si, en effet, ces cartes sont détachées du même jeu[1], on voit que les sept échantillons conservés à Venise sont des figures qui n'appartiennent pas à la série des atouts : ce sont les rois, les dames, les valets et les cavaliers des séries numérales.

L'Espagne, nous le savons, n'a jamais admis les dames dans son jeu; là il y a des dames : ce n'est donc pas un jeu espagnol; et, si c'est un jeu fabriqué en France, ce jeu peint par Gringonneur, la présence des dames a une assez grande importance. Les Français n'auraient pas encore créé leurs cartes nationales, les nôtres, les vraies cartes européennes; mais ils auraient déjà introduit les dames dans le jeu : c'est là une des idées chevaleresques de la France.

Sous Charles V, on fait connaissance avec le tarot venu d'Espagne; sous Charles VI, on y place les reines à côté des rois. Voilà tout. Sous Charles VII, on imagine les vraies cartes françaises, les cartes du piquet.

C'est ce que nous allons voir.

1. Ce que pourtant je ne crois pas.

VII.

Création des cartes françaises et invention du jeu de piquet.

Il faut ici plus de détails. Nous sommes arrivés à l'époque où paraissent pour la première fois les cartes modernes aux couleurs françaises.

En elle-même, l'invention française n'est ni un grand effort d'esprit ni une révolte contre les tarots.

C'est une simplification de l'appareil du jeu, une mesure d'ordre, une élimination.

Qu'est-ce que nos cartes modernes, grand ou petit jeu? quatre séries ou couleurs de cartes composées chacune de trois figures et d'un nombre de points qui varie, mais ne s'élève pas au-dessus du chiffre dix. Le tarot a fourni les éléments de ces jeux-là. On a retranché tout net les atouts symboliques. « Le jeu, c'est le jeu, ce n'est pas de la religion, ce n'est pas de la philosophie, a pensé l'esprit très-raisonnable de nos pères; laissons aux magiciens ces fariboles, et amusons-nous sans nous casser la tête. »

Restait la quadruple série des cartes du vieux tarot, soit cinquante-six cartes, si l'on songe au tarot vulgaire d'aujourd'hui, dans lequel avec dix points se trouvent les rois, les reines, les cavaliers

et les valets; — cinquante-deux, si l'on enlève les dames, ou même quarante-huit, si l'on admet (ce qui est le mieux à faire) que le tarot primitif n'avait en tête de ses cartes numérales d'autres figures que les rois et les valets, que les chefs de la monarchie et leurs ministres. On a pris ces quarante-huit cartes, on y a ajouté les dames, on en a retranché les petits points (le deux, le trois, le quatre, le cinq et, bien plus tard, le six), et l'on a eu un ensemble de trente-six cartes ou de trente-deux, leste, maniable, sans apparence de symbole philosophique trop compliqué, et l'on s'en est servi pour imaginer diverses combinaisons des couleurs, des figures et des points, dont la plus originale est la combinaison du piquet.

C'est ce travail qui s'est accompli en France, au xv[e] siècle.

Il était achevé à la fin du siècle, comme on le voit dans une estampe satirique datée de l'année 1499 et intitulée *le Revers du jeu des Suysses.* Tous les souverains de l'Europe y sont représentés faisant une partie de cartes avec un jeu aux couleurs françaises.

Jusqu'au moment où les cartes se transforment, elles n'ont pas joui de la vogue qu'elles ont eue depuis. Les cartes primitives étaient toutes des miniatures, c'est-à-dire des objets de luxe. L'invention de la gravure crée pour elles une ère nouvelle, une

renaissance; et c'est justement alors, c'est-à-dire au moment où les cartes peuvent être connues de tous, que la France s'en empare et que son génie pratique, toujours lumineux, toujours à l'affût des besoins réels de l'humanité, transforme subitement leurs caractères.

Les cartes nouvelles apparaissent, parce qu'il est temps que leur apparition se fasse. L'Allemagne invente la gravure; aussitôt la France désarticule le vieux tarot, chasse les symboles et simplifie le jeu qui va devenir populaire. Voyons comment.

Le XVe siècle est le siècle où naît la gravure, la véritable gravure sur bois et sur cuivre, qui multiplie les épreuves d'une figure quelconque. La découverte de la gravure précède, annonce et indique la découverte de l'imprimerie. C'est en 1455 que paraît la fameuse Bible qui est le premier livre moderne; c'est en 1457 que paraît le Psautier de Mayence. La gravure est née alors. La plus ancienne estampe, le Saint-Christophe, est de 1423. Mais, avant que l'estampe du Saint-Christophe se produise, il paraît démontré que d'autres estampes avaient été gravées et tirées à un grand nombre d'exemplaires. Ces estampes étaient des cartes. Là est la gloire de l'Allemagne et sa grande part dans l'histoire dont nous faisons le résumé dans ces pages. L'Allemagne a inventé le procédé qui multiplie les images; elle a d'abord imprimé des car-

tes. On ne sait pas au juste en quel temps; mais personne ne doute de ces débuts de la gravure. C'est l'impression des cartes du jeu de tarots allemand qui est la première manifestation d'un art à qui le monde doit l'imprimerie. Les juges compétents, le baron Heinecken à leur tête, le déclarent à l'unanimité.

Dès ce jour, les cartes multipliées se répandent de toutes parts. Avec la multiplication et la diffusion, leur caractère change bien vite. Elles n'ont guère été qu'un jeu connu des riches ou bien, pour la foule, qu'un manuel de divination feuilleté par des prophètes de carrefour. Elles deviennent un jeu connu de tous. Il faut que ce qu'elles ont d'antique disparaisse; il faut, sous le ciel de France, que chacun en comprenne le sens et s'en serve sans peine.

Le travail de transformation qui de la carte antique fait naître la carte moderne est précipité par cette multiplication des échantillons du genre.

Si on avait la date certaine de la première gravure des cartes, on trancherait bien des difficultés chronologiques. A défaut de cette date, on peut établir des calculs approximatifs. Le Saint-Christophe est de 1423. Il ne faut pas beaucoup d'années, la gravure de la figure des cartes étant trouvée, pour qu'on soit arrivé à la fabrication de cette estampe.

Peut-être même n'y a-t-il eu que l'intervalle de quelques mois entre la gravure de la première carte et la publication de la première estampe. Mais n'exagérons rien et ne dégageons de ces incertitudes qu'une probabilité, c'est que, dès les premières années du xv° siècle, il y a eu des cartes imprimées sur carton et coloriées.

Charles VI meurt en 1422. La guerre désole la France; il ne faut pas brusquer les choses et oublier les douleurs de ces misérables années pour ne songer qu'au jeu de cartes et à son histoire. Laissons un quart de siècle, vingt-cinq années, à l'inconnu; c'est pendant ce temps que les cartes allemandes ont pu se répandre; c'est alors que le jeu a été connu et que l'idée de le simplifier, de le refaire, a dû naître.

Si les cartes françaises n'existent pas au commencement du xv° siècle, elles existent vers la fin du règne de Charles VII, et auparavant.

Un des hommes qui passent leur vie à faire la chasse des pièces curieuses de notre histoire, M. Hénin, aperçoit un jour à Lyon un vieux bouquin dont la couverture attire ses regards. Cette couverture était une feuille de cartes à jouer. Il achète le manuscrit, enlève la couverture, dégage les cartes. Elles font leur chemin dans le monde des amateurs et arrivent enfin au cabinet des Estampes, où l'on s'empresse de les étudier.

Voici un extrait du procès-verbal d'analyse rédigé par M. Duchesne :

« Ces cartes sont de fabrique française, puisque les inscriptions et les noms sont tous écrits en français. Les figures sont gravées sur bois, imprimées avec une encre pâle, un peu bistrée, puis coloriées au patron, ainsi que c'est encore l'usage. Les couronnes des rois sont formées de fleurs de lis et les costumes sont ceux du règne de Charles VII. Ces motifs *et surtout la couleur de l'encre, ainsi que le caractère du dessin*, nous donnent presque la certitude qu'elles ont été imprimées dans le deuxième quart du xv[e] siècle.

« Elles sont ainsi placées sur deux rangs :

A, B, C,
Valet, roi, dame de trèfle ;
D, E,
Roi, dame de carreau ;
F, G, H,
Valet, dame, roi de pique ;
I, J,
Dame, roi de cœur.

« A, valet de trèfle, tenant une hache d'armes de la main droite ; il porte le nom de *Rolan*, l'un des preux.

« B, roi de trèfle, portant un sceptre de la main droite et tenant une fleur de l'autre. L'inscription est : *faut sou*, ce qui signifie sans doute manque d'argent.

« C, dame de trèfle, tenant un sceptre de la main gauche et de la droite un anneau, emblème de la foi conjugale, ce qui, avec l'inscription *tromperie* semblerait être une critique amère du mariage.

« D, roi de carreau, tenant une épée de la main gauche. Il porte le nom de *Coursube*, qui, dans les anciens romans, est le nom d'un roi sarrasin[1].

« E, dame de carreau, tenant un sceptre de la main gauche, et de l'autre une espèce de hochet en orfévrerie. L'inscription est *En toi te fie*, c'est-à-dire : ne te fie qu'en toi.

« F, valet de pique, ayant la main gauche sur le pommeau de son épée et tenant de la droite un grand flambeau. A ses pieds est la boule de l'empire. L'inscription semble être : *ctarde*, ce qui ne présente aucun sens.

« G, dame de pique, la main gauche sur la hanche et tenant une fleur de la droite. L'inscription paraît être : *ie aut dict*, dont le sens est incompréhensible.

« H, roi de pique, tenant à deux mains une lance de tournoi et portant le nom d'*Apollin*, qui est celui d'une idole attribuée aux Sarrasins dans les romans de cette époque.

« I, dame de cœur, la main droite sur la han-

1. Voy. l'estampe de la page 32.

che et tenant un sceptre de la main gauche. L'inscription est *La foi est pdu*, c'est-à-dire : la foi est perdue.

« J, roi de cœur, tenant un sceptre de la main gauche. L'inscription est coupée. »

Cette description est l'une des pièces les plus importantes de l'histoire des cartes à jouer, puisque les dix cartes dont elle fait l'analyse sont les cartes du jeu le plus ancien qui ait laissé sa trace parmi les jeux français du xv[e] siècle. C'cst là qu'apparaissent pour la première fois nos couleurs. C'est là qu'au besoin nous trouverions la preuve de la vérité de certaines de nos conjectures. Que signifie ce globe impérial aux pieds du valet de pique, s'il n'est pas une preuve que les cartes gravées de l'Allemagne s'étaient récemment répandues en France? Que signifie ce nom de Coursube ou ce nom d'Apollin, s'il n'y a pas là comme un souvenir des origines du jeu lui-même?

Cette pièce à la main, nous pouvons résoudre le problème qui nous était posé. Les cartes françaises, les cartes du piquet existent vers 1450[1].

1. M. Leber a compris l'importance d'un pareil monument, et c'est l'étude qu'il en a voulu faire qui est devenue la cause de son abondant mémoire, si utile et si confus.

Il appelle ces dix cartes le jeu de Charles VII. Ce nom doit être modifié pour la clarté de la discussion; il présente une idée fausse; changeons-le en celui de *Jeu du temps de Charles VII*, qui n'admet pas d'équivoque.

Elles existent avec nos couleurs d'aujourd'hui, sinon avec les mêmes figures; mais ces figures ont été presque aussitôt introduites à la place de celles qui sont ici décriíes et qui servent de transition entre les souvenirs du tarot oriental et les allégories du jeu moderne.

Maintenant ces cartes sont-elles un échantillon des cartes modifiées pour l'usage du jeu de piquet? Le piquet est-il antérieur ou postérieur à ces cartes? Comment a été créée la combinaison du piquet? Et quelle est l'histoire de la modification qui a été apportée en France aux cartes venues de l'étranger pour en tirer un jeu de nouvelle espèce?

Les réponses manquent, si on les veut décisives. A défaut de solutions définitives, il y a du moins des remarques à faire qui ne laissent pas d'avoir leur intérêt.

S'il fallait croire sur parole les bons vieux savants du siècle dernier, rien ne serait simple à résoudre comme cet ensemble de problèmes.

A les en croire, le peintre Gringonneur invente les cartes, et tout aussitôt la cour de Charles VI imagine les divers jeux que les étrangers s'empressent d'adopter avec les cartes elles-mêmes, dont ils changent la physionomie. Le P. Daniel se donne un peu plus de peine, et il rédige une dissertation dans les formes pour tracer l'histoire du jeu de piquet.

Ce jeu est pour lui la représentation figurée de la monarchie française sous Charles VII. Voici du reste comment il enfile ses déductions, se servant pour les faire naître d'un jeu de cartes vulgaire.

Le valet de cœur s'appelle La Hire. C'est Étienne de Vignolles, le La Hire qui servait sous Charles VII. Le valet de carreau est Hector le Troyen, chef de la famille des rois de France, suivant la tradition encore en vigueur au XVIIe siècle jusqu'à Fréret; ou bien c'est Hector de Gallard, un des officiers de Charles VII, plus tard capitaine de la grande garde sous Louis XI. Le valet de pique, Ogier, est l'un des preux de Charlemagne, Ogier le Danois.

Les rois sont (toujours d'après Daniel) les plus illustres rois ou empereurs qui aient jamais existé : Alexandre, César, David et Charlemagne.

Les dames sont : Pallas, déesse de la guerre; Rachel la Juive, Judith et Argine. Pallas désigne Jeanne d'Arc. « Charles VII, qui lui fut redevable du rétablissement de ses affaires qui étaient en très-mauvais état avant qu'elle se mît à la tête de ses troupes pour défendre Orléans et faire lever le siége aux Anglais, voulut, par reconnaissance, lui donner sa place dans ce jeu militaire. »

Il faut une foi robuste pour accepter ces affirmations.

Argine est l'anagramme de *regina*, reine, et représente la femme de Charles VII, Marie d'Anjou.

La belle Rachel n'est autre qu'Agnès Sorel, qui, en qualité de maîtresse du roi, eut une heureuse influence sur son règne. Quant à Judith, c'est la femme de Louis le Débonnaire; mais, sous le nom de cette reine funeste, le P. Daniel prétend qu'on voulait mettre en jeu la mère de Charles VII, Isabelle de Bavière.

Les hypothèses ne coûtent rien au P. Daniel. Cet historien se permet d'écrire, par exemple : « Il y a beaucoup d'apparence que ce jeu de piquet fut d'abord représenté dans quelque carrousel ou mascarade en quatre quadrilles, suivant les quatre symboles de la pique, du carreau, du cœur et du trèfle. Quoique je n'aie aucun fait de l'histoire (qui ne descend guère dans ces détails) dont je puisse appuyer ce carrousel ou cette mascarade, je me servirai néanmoins de cette idée pour repasser le plan de ce jeu. »

Certainement non, l'histoire ne lui fournit rien pour appuyer ces étonnantes imaginations. Mais il s'en soucie bien. Il continue sans le moindre scrupule :

« *Première maxime :* L'argent est le nerf de la guerre; cela est signifié par les quatre as. Ce mot *as* est un mot latin qui signifia d'abord, chez les Romains, le poids d'une livre de cuivre, lequel fut comme leur première monnaie. »

Je serais bien aise de savoir, par la même oc-

casion, ce que signifient les quatre dix, les quatre neuf, etc.

« *Seconde maxime :* Il n'est pas de la prudence d'un prince de mettre son armée en campagne avant qu'il y ait du fourrage sur la terre; c'est ce qui est marqué par le trèfle. »

Le même procédé admirable sert au P. Daniel à représenter les munitions de guerre par les piques et par les carreaux ou quarreaux, fers de flèches, et à voir dans les cœurs le symbole du courage, nécessaire aux soldats comme le trèfle (fourrage) et les carreaux à arbalètes.

Une foule de charmantes maximes suivent les premières. Il y en a de délicieuses.

Maxime du P. Daniel : « Les intrigues des dames sont souvent dangereuses dans une cour. L'exemple de la reine Isabeau de Bavière et de l'impératrice Judith qui la représente dans le jeu de piquet le montre clairement; mais il faut les ménager; car tous les désordres qui arrivèrent en ce temps-là furent l'effet de la vengeance de la reine Isabeau au sujet de ce que Charles VII, étant encore dauphin, fit enlever les joyaux de cette princesse et quantité d'argent qu'elle avait mis en dépôt en diverses églises de Paris et des environs, ce prince voulant s'en servir pour la guerre contre les Anglais. »

Bonnes petites niaiseries qui ne nous apprennent

rien de bon. Autant vaudrait admettre les explications d'un autre père[1] qui veut que les rois, les reines et les chevaliers ou valets désignent la noblesse. Le cœur marque les gens d'Église, parce qu'ils se tiennent au chœur; le pique, les gens de guerre; le carreau, les bourgeois, *parce que les salles des maisons sont carrelées;* le trèfle, les laboureurs et les gens de la campagne.

Tout cela est parfaitement ridicule[2].

1. Le P. Ménestrier.

2. Bullet ne cite qu'à regret ces explications; il fallait les détruire de fond en comble. Au lieu de cela, il passe son temps à disputer sur des misères; il approuve, en général, les maximes et les idées du P. Daniel; il ne lui en veut que pour certain détails que lui, Bullet, le celtique, le bretonnant Bullet, il explique à sa manière, avec un imperturbable sang-froid.

Les jeux de cartes vulgaires du XVIIe siècle appelaient la reine de cœur *Judic* et non *Judith*. Ni le P. Ménestrier ni Daniel n'y avaient vu malice. Voici ce que Bullet y a découvert : *Argine* est la combinaison des deux mots celtiques *ar* et *gin;* il signifie *la belle;* Judic vient de *jud* (reine) et de *dyc* (deux fois). C'est là une preuve assurée que ces deux noms ont été choisis pour désigner Anne de Bretagne, qui fut deux fois reine de France et qui était belle. Vingt pages de dissertation, fortement annotées, développent cette pensée burlesque. A la suite de ces vingt pages, Bullet en consacre dix autres pour montrer que le P. Daniel a eu bien tort de voir dans le nom du roi David une allusion évidente au règne de Charles VII.

Au travers de ces broussailles je cueille une bonne remarque. Dans l'un des jeux anciens que Bullet analysait, l'aigle impériale se voyait aux côtés du roi de cœur, Charlemagne, aigle à une seule tête. Or, le premier sceau de l'empire d'Allemagne sur lequel soit figurée la double tête remonte au moins aux dernières années du règne de Sigismond. Il y a un diplôme de 1417 qui

Et cependant on ne voit pas trop ce qu'il y a de mieux à dire. Rien de certain ne peut être avancé au sujet de ces commencements des cartes aux couleurs françaises et du jeu de piquet qui semble être né en même temps qu'elles.

Le nom même du jeu ne s'explique pas facilement[1]. Quoi qu'il en soit, les cartes aux couleurs cœur, carreau, pique et trèfle existent sous Charles VII et ne paraissent pas avoir été connues sous Charles VI. De plus, la création du jeu de piquet semble se rattacher par plus d'un lien au règne de Charles VII[2].

l'atteste. La figure du roi de cœur a donc une origine antérieure à cette époque, ou du moins elle n'a pu être inventée longtemps après. Cela peut passer pour un témoignage en faveur des dates que nous avons déterminées.

1. Suivant Bullet, le mot piquet vient du celtique (toujours du celtique) *piquo*, qui veut dire choisir. On ne voit pas en vertu de quoi. Ce qu'il dit du *pic* et du *repic* est plus curieux. L'un et l'autre mot ont un sens dans la langue celtique ; ils signifient *doublé* et *redoublé*, ce qui tombe assez bien d'accord avec la valeur de ces termes dans la combinaison du jeu. Bullet ajoute : « Le point s'appelait autrefois ronfle. Ce terme est formé de deux mots celtiques : *rum*, assemblée, et *bell* (en composition, *fell*), combat; *rumfell*, rumfle, assemblée de cartes d'une même couleur. » Enfin la fortune de Bullet a voulu que le mot *capot* signifiât, en celtique, *frustré de son espérance*. Cette fois il est inutile d'aller si loin; capot vient très-naturellement d'un mot allemand fort connu, qui signifie : complétement détruit, anéanti.

2. On jouait beaucoup sous Charles VII; Pasquier* parle d'un moine de qui l'éloquence, sous Charles VII, détermina un beau jour les Parisiens à jeter au feu leurs cartes. Ce moine rendit là un service aux cartiers et ne fit pas de mal au jeu.

* *Recherches*, p. 721.

Maintenant, est-il possible d'admettre que tout à coup aient été inventés ce jeu et ces cartes? Les Allemands ont aussi choisi le *cœur* (*roth*, rouge) pour l'une de leurs couleurs ordinaires : cœurs, feuilles, glands et grelots. Il doit y avoir des rapports ignorés entre les jeux de tous les peuples européens, et l'une des pensées qui naissent à mesure qu'on fait effort pour les étudier, c'est que, dans les cent années qui vont de 1350 à 1450 il a dû s'introduire au milieu des cartes antiques plus d'une modification qui nous échappe. Rien ne se fait du premier coup. Il faut dix existences de mécaniciens pour amener la navigation à vapeur à l'emploi du système des hélices; dans un autre genre de découvertes, il a fallu (si la nature est toujours la même) bien des tâtonnements pour que l'on ait imaginé en France la désarticulation de la charpente du vieux tarot, et qu'avec le nouveau jeu on ait créé les règlements de nos combinaisons françaises. C'est l'opinion de quelques personnes, qu'il a existé un jeu intermédiaire entre le tarot méridional ou allemand et le piquet français.

De ce jeu intermédiaire il n'y a pas de traces, comme il n'y en a pas du travail qui a fait naître le piquet[1].

1. Ce n'est pas une raison pour que l'on croie, avec Grosley,

Il ne faut donc pas dire, comme M. Paul Lacroix, que le jeu de piquet est dû à La Hire ou à un servant d'armes de ce capitaine, qui s'est personnifié dans le valet de trèfle, seul valet anonyme. Le valet de trèfle a eu un nom pendant longtemps, celui de Lancelot. Ce nom disparut lorsque les cartiers reçurent l'ordre de signer leurs cartes et qu'ils adoptèrent l'usage de les signer sur la carte du valet de trèfle.

Il ne faut pas non plus accepter les prétendues explications des érudits du siècle dernier, qui ne sont, en général, que d'assez mauvaises conjectures [1].

que le piquet a été inventé par un mathématicien de Troyes, nommé Picquet, sous Louis XIII. M. Louis Ulbach a accrédité cette opinion dans une nouvelle publiée par la *Revue de Paris*. Je l'ai facilement convaincu d'erreur en lui montrant le *piquet* ou le *cent* cité par Rabelais.

1. On a omis à dessein les raisonnements qui ont été faits pour déterminer l'époque de l'invention du jeu français d'après l'examen des costumes donnés aux figures de ce jeu. Il faudrait, pour disserter utilement sur ce point, que l'on eût en main l'un des échantillons tout à fait primitifs. On n'en a pas.

Ménestrier, Bullet, Daniel et d'autres ont tout bonnement choisi pour objet d'étude le piquet vulgaire de leur temps. Ce n'était plus le type ancien dans toute sa sincérité; voyez plutôt le dessin des *cartes du temps de Charles VII* qui ont été décrites plus haut, et qui sont le monument le plus précieux qu'on ait à consulter. Cependant on peut tirer de la considération de ces costumes une certaine dose de probabilité qui ne peut pas mal faire. Bullet a usé de ce genre d'opération scientifique. Il prend une de ces cartes, n'importe laquelle, qu'il déclare inventées

Ce sera dans les fêtes de Chinon, là où Charles VII perdait si gaiement son royaume, ce sera encore à Paris, après la victoire et dans la joie du triomphe, que la cour galante et militaire du roi sauvé par Jeanne d'Arc aura imaginé et opéré la réforme des cartes.

Ne disons rien de plus particulier, et contentons-nous de pouvoir donner la phrase qui suit comme une conclusion légitime.

La France connaissait le tarot dans la seconde moitié du XIVe siècle. Le changement qu'elle y fit d'abord fut probablement l'introduction des dames. Ce n'est qu'après la multiplication des estampes, due à l'Allemagne, que, la connaissance du jeu s'étant répandue, elle s'appliqua à approprier les cartes à son génie. La combinaison dite du jeu de piquet est née alors. C'est une simplification des éléments anciens. Les couleurs et le nombre des

sous Charles V*; il n'y voit pas de souliers *à la poulaine*. Or, en 1365, Charles V en interdit l'usage parce qu'on avait exagéré cette mode au point de se donner des souliers de trois pieds de long. La mode reprit faveur après sa mort. Voilà Bullet ravi. Suivez la déduction. Il n'y a pas de cartes avant 136·, il y en a cependant sous Charles V. Charles V défend, en 1365, les souliers à la poulaine; les personnages figurés sur les cartes n'en ont pas. Tout ceci l'amène logiquement à conclure que les cartes ont été inventées de 1369 à 1380, et tout au plus de 1365 à la même date. Il se trompe fort.

* Ce qui est une erreur, parce que les cartes de Charles VI sont des tarots.

cartes, aussi bien que la création des règles fondamentales du jeu de piquet, datent de Charles VII et probablement du milieu de son règne, qui est aussi le milieu du xve siècle.

Jusqu'à ce moment, jusqu'au milieu du xv[e] siècle, l'histoire des cartes est enveloppée d'obscurités.

La création du jeu français est la chose importante dans cette histoire. A partir du jour où il est arrêté, les cartes anciennes perdent peu à peu leur influence. La mode et la raison s'accordent pour répandre en Europe l'invention commode, les principes clairs de ce jeu, qui est un jeu et n'est plus un symbole mythologique. Les cartes du tarot subsistent, mais ne dominent plus. Les règles mêmes de ce jeu deviennent plus claires. Aujourd'hui, ceux qui le jouent encore, là où il se joue, ne le jouent plus à la façon des temps passés. La Bohême errante en conserve seule les traditions; elle s'obstine à aimer ce livre mystérieux qui lui parle des choses cachées, et dont les oracles la font vivre. A l'heure qu'il est, le tarot ne se rencontre plus, en France, que chez les cartomanciens; et, en Europe, il a peine à se maintenir dans la cabane du paysan de la forêt Noire ou du bandit de l'Estramadoure et de la Calabre.

Le jeu français est devenu le jeu moderne. Là est notre part.

VIII.

Histoire des tarots d'après les monuments.

Voilà les cartes françaises inventées. Que vont devenir les vieilles cartes venues de l'Orient et si bien accueillies en Espagne, en Italie et en Allemagne? Et les cartes françaises elles-mêmes, une fois inventées, n'ont-elles jamais changé de physionomie? Toute chose en change avec le temps. La politique, qui barbouille et débarbouille le front des monuments publics, la mode, qui est aussi puissante que la politique, n'ont-elles rien fait contre les unes et contre les autres? Si vraiment. Et nous allons raconter ces révolutions.

Commençons par achever l'histoire des cartes qui sont les plus vieilles et les plus respectables, l'histoire des cartes étrangères, des tarots.

Nous avons déjà signalé l'importance qu'il y aurait à déterminer la date de l'invention de la gravure, puisque les premières estampes gravées en Allemagne ont été des cartes. Par mesure de prudence, nous n'avons pas voulu tout à l'heure placer cette date plus haut dans le passé que les premières années du xve siècle. C'était trop de modération.

La gravure des cartes paraît remonter à l'année

1350 ou à l'année 1360. Ainsi, il y aurait eu des cartes imprimées, en Allemagne, à une époque où il n'est pas certain que les cartes en miniature fussent déjà très-connues en France.

C'est un fait établi : les cartiers allemands ont été les premiers graveurs en bois de l'Europe[1].

On désignait alors les cartes, en Allemagne, par les couleurs dont voici le détail et l'explication vulgaire :

Schellen (grelots), parure des chefs.

Roth (rouge) ou *Herzen* (cœurs), } symbole du clergé.

Grün (vert), l'agriculture.

O poétique Allemagne, pays des chansons plaintives, nées dans les blés et dans les luzernes!

Enfin *eicheln* (glands), les valets, dit-on. Je ne comprends pas. Pourquoi les glands représentent-ils la

1. Je cite ici les auteurs qui ont traité cette question spéciale, comme Heinecken, Bartsch, Breitkopf, Jansen, Zani, et les autres dont on trouvera les noms dans un *Appendice bibliographique*. Les uns attribuent les cartes imprimées à Laurent Coster; Heinecken les fait inventer à Ulm. On les y appelait *briefe*, ce qui correspond au mot latin *epistolæ*.

« C'est avant 1376 (Jansen, I, 87) qu'elles ont été en usage dans ce pays (le pays souabe), et il est même dit dans un livre intitulé *Das gulden Spil* (le Jeu d'Or), imprimé par Gauthier Zainer, à Augsbourg, en 1478, in-folio, que le jeu de cartes a commencé à prendre cours en Allemagne en 1300. »

Je suis loin de repousser ces deux faits. Le premier est un renseignement qui trouve ici sa place, le second est une preuve à l'appui de toutes les déclarations précédentes.

domesticité? Les domestiques ne sont pas une classe dans la nation, comme les magistrats ou les marchands.

Même en ces premiers temps (est-ce la peine de le dire, et sans leur coloris les cartes auraient-elles fait fortune?) on coloriait les estampes avant de les vendre. Les tailleurs de moules s'appelaient *formschneiders* (c'est exactement le même mot), et les enlumineurs s'appelaient *briefmahlers*[1].

Les estampes ne présentaient aucune ombre ; ou bien, s'il y en avait, c'était une ombre produite par une série de traits aussi forts que les lignes de contour.

Ulm était le centre de la fabrication ; les cartes souabes eurent pendant longtemps (mettons cinquante ans) une vogue considérable ; on était alors dans la première moitié du xve siècle. La France, qui allait changer la figure des moules, apprit par elles à s'occuper d'un autre jeu que de ses dés et de ses quilles. Ce fut l'Italie surtout qui fut le grand débouché du commerce d'Ulm. Plus tard elle accueillit aussi joyeusement les cartes françaises. On y jouait alors à la *trappola;* c'était comme une furie.

1. D'où il ne suit pas qu'il faille dire, comme l'a fait un homme qui passe pour très-savant, que les cartes gravées ont été inventées par Briefmahler. La vérité est qu'elles étaient toutes coloriées par une certaine personne qui portait ce nom-là; mais c'était le nom de son métier. On ne dit pas : L'art de la typographie a été inventé par un certain Imprimeur.

Nous ne savons ce qu'est ce jeu, et d'ailleurs nous ne devons pas nous en occuper à cette place. C'est là le jeu ancien de l'Italie. Les uns disent qu'il venait directement des Sarrasins, toujours ces bons Sarrasins du moyen âge; les autres se bornent à voir dans le nom du jeu le radical d'un verbe italien qui signifie : enjôler, tromper[1].

Les cartes allemandes étaient donc accueillies comme une bénédiction[2].

Le baron Heinecken, patriote allemand d'une énergie remarquable en matière de cartes, accumule ici les indications. Il cite des chroniques, Dieu sait où il les pêche; il cite des registres, des manuscrits; il vous étourdit de preuves pour vous bien

1. Le jeu de la *trappola* semble être le premier échantillon de ces jeux de pur hasard qui ont entre eux une évidente parenté, et qui se succèdent suivant la mode : le lansquenet, par exemple, le fiorentini, le hocca, la bassette, le pharaon, la bouillotte, le baccara, etc., et qui ne sont, au fond, qu'un seul et même jeu, le jeu de hasard, né en Italie. Les jeux à grandes complications sont espagnols; les jeux à combinaisons vives et joyeuses sont français. Cela soit dit en général.

2. Il y eut cependant, et il y a toujours en pareil cas, des intérêts froissés et des plaintes. Les cartiers indigènes mouraient de faim. Et on lit dans les *Lettere pittoriche* (t. V, p. 321) le texte de la requête que ceux de Venise adressèrent à leur sénat, le 11 octobre 1441. La date est précise, j'espère.

Ils se plaignaient que la miniature était ruinée par la concurrence de l'estampe (*carte e figure stampide*), et ils demandaient le privilége; il leur fut accordé. Voilà des citations qui ont de l'intérêt, et qui nous renseignent sur les révolutions dont l'industrie des cartes a été victime et bénéficiaire.

faire savoir qu'à cette époque triomphante la ville d'Ulm expédiait ses produits de tous côtés[1].

Les monuments qui nous instruisent catégoriquement de ce qu'étaient les premières cartes gravées et enluminées sont bien rares. Ce sont les miniatures de ce temps-là qui ont survécu; elles étaient d'une nature plus solide. (Voy. la figure de la page 83.)

On pourrait cependant, à condition de parcourir toute l'Europe, dresser l'inventaire des richesses que possèdent les collections qui s'y rencontrent. En France, je n'en connais pas d'autres que celles de la Bibliothèque impériale et celles de M. Leber, à la bibliothèque de Rouen.

M. Leber inscrit, sous le numéro IX de ses pièces anciennes, vingt et une cartes allemandes de la première moitié du xve siècle. Ce sont vingt

1. Il est à remarquer que l'Angleterre reste à l'écart. Elle reçoit les cartes françaises dans le courant du xve siècle, vers la fin probablement; elle n'y touche pas; elle n'a pas encore imaginé son glorieux whist. Elle n'a pas de fabrique à elle avant le xviie siècle; et on lit dans l'ouvrage intitulé *Naval history of Great Britain, from the earliest times of the rising of the Parliament* (Londres, 1779, in-8°), que, sous le règne de la reine Élisabeth, le gouvernement, entre autres monopoles, s'était réservé celui des cartes à jouer qui venaient de l'étranger.

L'Angleterre a le vilain rôle en fait de cartes. Elle n'en a pas eu la primeur; elle n'y a rien ajouté, rien retranché; si ce n'est dans ces derniers temps, elle ne s'est servie que d'abominables figures; enfin elle s'est décidée à inventer son jeu, et ce jeu c'est le whist.



Valet de feuilles (*Grün*-vert).

Estampe allemande, à ce que je crois, et des premiers temps. On dirait le dessin d'une miniature semblable à celles de nos vieux manuscrits. J'en ai vu d'à peu près pareilles, gracieusement exécutées par le roi Réné, à la bibliothèque d'Angers.

et une aquarelles copiées sur les dessins du docteur Stukcler. L'original en a été détruit. Elles sont aux couleurs germaniques que j'indiquais tout à l'heure. C'est un précieux monument.

Il inscrit, sous le numéro X, un *quatre* de grelots figuré par un saint Antoine placé entre quatre clochettes. Cette estampe paraît être de l'année 1450 environ, comme le jeu dit *Jeu du temps de Charles VII*, dont il a été question si abondamment.

Encore deux ou trois autres échantillons, et c'est tout ce que son catalogue nous offre pour le xv[e] siècle.

C'est peu; mais déjà la fantaisie s'y révèle. Ce saint Antoine entre quatre clochettes en est la preuve.

Une fois que la fantaisie arrive quelque part, comme elle est très-entreprenante, on peut être persuadé qu'elle ne s'arrête pas en chemin. C'est comme une loi de notre esprit humain, qu'après une découverte il se mette à gambader en signe de réjouissance. Il trouve la gravure des cartes; aussitôt, cartes sur cartes, jeu sur jeu, il dessine, il grave, il jette au vent mille folies. Adieu les symboles du passé! Pourquoi donc se restreindrait-on a l'observation de ces vieilles pratiques? Les anciens s'entêtaient à désigner leurs cartes par les quatre mêmes signes : ici, épées, etc.; là, grelots, feuilles, etc., et toujours la même chose. Mais nous,

nous avons mis la main sur un beau secret; profitons-en; vite d'autres signes, d'autres figures, tout ce qui nous passera par la tête. Le crayon est libre, on n'en jouera ni mieux ni plus mal. Alors pleuvent les figures et les signes capricieux. Le fond du jeu (c'est du tarot qu'il s'agit encore en Allemagne et en Italie) reste ce qu'il est; mais, au lieu de grelots, de feuilles, de cœurs et de glands, on imagine les séries : hommes, quadrupèdes, oiseaux et fleurs; puis une autre série, puis d'autres encore.

La Bibliothèque impériale possède un très-beau jeu de cette nature : c'est le jeu qu'on y désigne sous le nom de *Jeu du maître de* 1466. L'auteur est Allemand, mais inconnu. Bartsch (t. X, p. 100) décrit son œuvre, et nous en offrons un échantillon. Cette œuvre est curieuse, déjà remarquable au point de vue de l'art. M. Duchesne, qui me la montrait, m'a fait remarquer que, pour imprimer un cinq de fleurs, par exemple, on employait cinq cuivres différents, de forme irrégulière, qu'il fallait enfoncer également dans une matrice; après quoi l'on faisait le tirage. (Voy. page 86.)

Demandez au cabinet des Estampes l'exemplaire des *Cartes rondes;* elles sont à peu près du même temps, car on croit y lire la date 1477 : ce sont les seules que j'aie vues avec cette forme. En Orient, on aime, on adore véritablement cette forme-là,



Valet (?) du Jeu du maître de 1466.

qui est la forme symbolique du panthéisme. En Europe on n'en a pas voulu ; nous aimons les angles.

Les couleurs de ces cartes sont : lièvres, perruches, œillets et ancolies, les fleurs gracieuses.

Les rois et les dames sont à cheval ; les cavaliers sont à pied.



Cartes rondes.— As d'ancolie.

Elles sont jolies ces cartes, et vous en pouvez juger.

Je choisirais bien quelques pièces dans un porte-

feuille réservé du même cabinet des Estampes, où sont réunies un certain nombre de cartes anciennes; mais il y a trop de doutes possibles à leur sujet. Et le motif du plus grand doute, c'est que peut-être ce ne sont pas du tout des cartes.

Mieux vaut parler des belles estampes florentines qui ont été attribuées à Mantegna, ni plus ni moins, que les marchands connaissent sous le nom de *cartes de Baldini*, et dont les écrivains spéciaux se sont occupés avec le plus grand soin. Bartsch les décrit *in extenso* (t. XIII, p. 120), d'après un exemplaire qu'il juge être original, tandis que nous n'aurions que la copie. Grande colère là-dessus de messieurs nos conservateurs, et une grêle de notes sur les marges de leur XIIIe volume de Bartsch[1]. D'abord nous en possédons trois exemplaires. Deux sont des copies; mais le troisième, le premier faut-il dire, est le vrai original, parce que ceci et parce que cela. Original ou non, le jeu de la Bibliothèque lui a coûté deux mille francs à la vente du cabinet de M. Pallière en 1820. Deux mille francs un jeu de cartes!

Le *jeu* dit *de Mantegna* se compose de cinquante pièces dont nous allons donner l'énumération.

1. Ces notes sont de M. Duchesne aîné. Je n'en parle que pour rendre hommage à la conscience de nos conservateurs du cabinet des Estampes.

Jeu de Mantegna.

I. Misero (un gueux).
II. Fameio (valet).
III. Artixan (orfévre).
IV. Mercadante (marchand).
V. Zintilomo (gentilhomme)
VI. Chavalier (chevalier).
VII. Doxe (le doge).
VIII. Re (un roi).
IX. Imperator (empereur.)
X. Papa (pape).

—

XI. Calliope.
XII. Urania.
XIII. Tersicore.
XIV. Erato.
XV. Polimnia.
XVI. Talia.
XVII. Melpomene.
XVIII. Euterpe.
XIX. Clio.
XX. Apollo.

—

XXI. Grammatica.
XXII. Loica.
XXIII. Rhetorica.
XXIV. Geometria
XXV. Arithmetica
XXVI. Musicha.
XXVII. Poesia.
XXVIII. Philosofia.
XXIX. Astrologia.
XXX. Theologia.

—

XXXI. Iliaco (astronomie).
XXXII. Chronico (chronologie).
XXXIII. Cosmico (cosmologie).
XXXIV. Temperancia.
XXXV. Prudencia.
XXXVI. Forteza.
XXXVII. Justicia.
XXXVIII. Charita.
XXXIX. Speranza.
XL. Fede.

—

XLI. Luna.
XLII. Mercuro.
XLIII. Venus.
XLIV. Sol.
XLV. Marte.
XLVI. Jupiter.
XLVII. Saturno.
XLVIII. Octava spera (la 8e sphère).
XLIX. Primo mobile.
L. Prima causa.

Nous voilà bien loin des figures symboliques du vieux tarot. C'est de la philosophie à la Campanella et à la Vanini, et non plus égyptienne, que ces mystérieux personnages. La huitième sphère! La cause première dans un jeu de cartes! Et il



L'***Arithmétique*** **du jeu attribué à Mantegna (original).**

y a cinquante morceaux du même genre. Récrions-nous sur la beauté des types, mais aussi sur leur étrangeté.

On a dit : « Ce n'est pas un jeu que ce jeu; ces cartes sont trop belles, trop chères par conséquent; elles sont trop grandes; elles ne sont pas coloriées; ce n'est pas un jeu. » Mais alors qu'est-ce donc?

M. Leber : « Un jeu de fantaisie, un caprice d'artiste sans antécédents, une des mille créations bizarres qui suivirent la découverte de la gravure. Ce sont de beaux dessins, inspirés par le jeu de tarots, voilà tout. »

M. Duchesne risque une hypothèse qui n'est qu'une hypothèse, mais qu'il ne faut pas laisser de côté[1]. « Il y a cinq séries dans ces cartes, dit-il : les états de la vie, de I à X; les muses et Apollon, de XI à XX; les sciences, de XXI à XXX; les vertus, de XXXI à XL; les planètes, de XLI à L. Ce sont les *naïbi* primitifs, c'est le vieux tarot tout uniment, c'est un échantillon unique du type primitif des jeux de cartes. »

Pourquoi cela? Les cartes de Mantegna sont un

1. Du reste, M. Duchesne a fait preuve de finesse dans sa notice; c'est un chercheur adroit. Il nous donne la date de ces cartes : 1485. Il l'a dénichée sur l'écriteau que porte la figure de l'arithmétique dans une des copies que nous avons. Si la copie est de 1485, le jeu original est un peu antérieur. Quoi qu'il en soit, ces cartes sont fort belles.

jeu de leur temps; c'est le reflet de la vie philosophique d'alors. C'est un groupe isolé de figures, un jeu d'artiste.

Des cartes d'une date plus récente, et qui nous



Bas-valet de feuilles. — Cartes saxonnes du XVIe siècle.

amènent vers le XVIe siècle, sont celles que l'on trouve dans l'œuvre de Virgile Solis. Il n'y a pas de chevaliers; il y a des points, de l'as au dix : la fantaisie de ces temps n'était jamais à court de surprises. Il y a des figures licencieuses, il y en a de graves, il y en a d'incompréhensibles. Et les signes, comme ils varient! Ceux qu'a employés Solis sont des lions, des perroquets, des singes et des paons.

Les chevaliers manquent dans quelques jeux; les dames se font leur place dans presque tous, sauf en Espagne.

M. Leber cite, au numéro XIV de son catalogue, trente pièces gravées sur bois, peintes en or, en argent et en couleur, d'un jeu de tarots italiens du XVIe siècle, où sont représentées les quatre grandes monarchies de l'antiquité, selon le vœu formé par Bullet.

Il cite, au numéro XVIII, des cartes allemandes de la première moitié du XVIe siècle. C'est un « jeu complet de quarante-huit pièces, aux couleurs *cœurs*, *feuilles*, *glands* et *grelots;* savoir : roi, dame, valet supérieur et bas valet, sans as, avec huit cartes numérales, du 2 au 9 inclusivement, pour chaque couleur, sans dix. Ces figures sont gravées sur bois et font partie d'un poëme satirique en allemand contre les joueurs de cartes, publié à Strasbourg en 1545. »

Le jeu dont on voit ici (et page 92) des échantillons, paraît être analogue.



Trois de glands. — Cartes saxonnes du xvie siècle.

Les deux commères, en verve de coups d'ongles, rappellent une foule de vieilles estampes satiriques.



Valet supérieur de cœur (même jeu).

Ceci n'est plus un tarot, c'est le jeu moderne; il y a double valet, il n'y a ni as ni dix, et c'est un jeu complet, comme le prouve son origine. Les combinaisons n'étaient donc pas soumises à une règle fixe; l'invention française se répandait, mais on l'altérait un peu. Rien, du reste, n'est plus naturel, plus facile à comprendre.

Dessins, nombre des figures, matériaux même, tout allait encore à l'aventure. Breitkopf a eu entre les mains un jeu de piquet de feuilles d'argent, sur lesquelles les figures étaient gravées et dorées. « A en juger par le dessin, dit-il, elles avaient été faites au xvie siècle par un artiste des Pays-Bas. De La Véga, dans son *Histoire de la conquête de la Floride*, dit que les soldats de l'expédition jouaient avec des cartes de cuir. »

Le type français ne variait pas en France. En Italie, il remplaçait tout à coup, dans le courant du xvie siècle, les cartes venues auparavant d'Allemagne, et même les miniatures de Venise ou de Florence.

Tout à l'heure nous achèverons, nous mènerons jusqu'à nos jours l'histoire matérielle de ce type français, dont la combinaison était alors trouvée, et qui ne devait subir que des modifications de forme. Pour le moment, nous voulons ajouter ici quelques lignes, afin d'en finir avec l'histoire du type ancien[1].

1. Quand j'ai examiné les portefeuilles de la Bibliothèque (en



Je me bornerai à indiquer les faits intéressants que les portefeuilles du cabinet des Estampes présentent, aussi bien que ceux qui sont indiqués dans la collection de M. Leber. Ces faits ressortent de l'examen des échantillons suivants :

Cartes allemandes de fantaisie de la première moitié du XVII[e] siècle.

Six pièces gravées sur bois, aux couleurs *feuilles*, *glands*, *grenades* et *roses*, réunies sur deux fragments de feuilles mutilées, en noir.

Cartes allemandes du XVII[e] siècle, *aux couleurs usuelles des tarots germaniques*.

Doubles valets; costumes de fantaisie, à la mode du temps.

Tarots curieux, présumés bohémiens, du XVII[e] siècle.

Jeu complet (moins 2 cartes) de 78 pièces coloriées. On lit sur une des cartes numérales le nom de PRAGUE. Cependant les couleurs et le dessin indiqueraient une origine italienne; les noms *espées*, *bastons*, *coupes* et *deniers* sont en français; l'étui, qui est d'Allemagne, porte une inscription en allemand dont voici la traduction : « Jeu rare de tarots, où se trouve sous le n° II une figure satirique pour laquelle

mars 1854), ils se trouvaient en désordre, et j'ai eu beaucoup de peine à les manier. M. Duchesne aîné, qui est la complaisance même, y a fait depuis un travail de classement. Je l'en remercie au nom de tous ceux que l'histoire des cartes intéresse.

l'auteur fut décapité. » Cette figure est la *papesse Jeanne*, que pourtant on retrouve dans quelques jeux modernes, même dans les jeux italiens.

Les cartes dont il vient d'être fait mention sont indiquées par M. Leber (*Catalogue*, I, 241). J'extrais du même catalogue la description de quelques jeux étrangers, de fabrique récente.

Grands tarots italiens.

Couleurs *épées*, *bâtons*, *coupes* et *deniers*. 16 portraits : rois, dames, cavaliers et valets ; 22 atouts et 40 cartes numérales. Jeu complet de 78 pièces. Ce jeu est exactement conforme à celui que décrit Court de Gébelin.

Cartes napolitaines, fabrique de Naples, à l'adresse de Guillaut.

Mêmes couleurs. 12 portraits : rois, cavaliers et valets sans dames (usage espagnol, comme on sait); 7 cartes numérales, de l'as au 7 inclusivement. Jeu complet de 40 pièces.

(Le lecteur peut maintenant faire lui-même toutes les réflexions que doivent suggérer ces variétés de jeux. Je lui épargnerai les miennes le plus possible.)

Grands tarots allemands deux têtes.

Couleurs françaises : *cœurs*, etc (ce qui est singulier dans un jeu de tarot allemand); 22 atouts, etc. Jeu complet .

Cartes suisses, fabrique de Schaffhouse, à l'adresse de Hunter.

Couleurs germaniques mixtes. *glands*, *grelots*, *blasons* et *fleurs;* 12 portraits : rois, valets, bouffons; 24 cartes numérales : as, 2, 6, 7, 8, 9. Jeu complet de 36 pièces.

Ce jeu est bien remarquable.

Cartes-proverbes allemandes, fabrique de Leipzig.

Couleurs germaniques; rois, valets, bouffons; 24 cartes numériques: 2, 6, 8, 9, 10. Jeu complet de 36 pièces. (Modification du précédent.)

Tarots catalans, moule de Barcelone.

Couleurs méridionales: *épées*, etc.; 12 portraits: rois, cavaliers, valets; pas de dames; 36 cartes numérales, de l'as au 9.

Ce jeu est appelé improprement tarot; c'est le jeu de cartes français habillé avec des vêtements anciens. Les 22 atouts symboliques sont nécessaires au tarot; c'est dans cette élimination des symboles que réside le principal caractère de la réforme faite en France pour le jeu dit de piquet. (Remarquable historiquement.)

Tarots portugais.

Couleurs méridionales : rois, *dames* (le Portugal est galant), cavaliers; pas de valets, et 40 cartes numérales, de l'as au 10. Jeu complet de 52 pièces.

Même observation.

Ces notes, détachées du catalogue de M. Leber, donnent une idée très-suffisante de ce qu'est devenu le type ancien par la suite des temps.

J'y ajoute néanmoins quelques autres notes relevées pendant l'examen que j'ai fait des portefeuilles du cabinet des Estampes.

Tarots fins *faites* par J. Jerger, fabriquant carts à Besançon.

Jeu de 78 pièces, complet. La liste des atouts est celle que j'ai donnée en tête de cette étude lorsque j'ai eu pour la première fois à parler du tarot[1].

L'orthographe des légendes est soignée dans le genre de l'indication qui précède. On y lit : l'Etoille, le Juegmant, la Roux de fortune, le Charioz, l'Imperatris. Probablement, ce jeu ne se jouant pas en France et ne s'y fabriquant que pour l'exportation, le cartier croyait inutile d'initier les étrangers à la véritable langue de sa patrie.

Le dos des cartes est marbré rose. Cette marbrure, ou toute autre marbrure au dos des cartes modernes, s'appelle à présent le tarotage.

Même jeu, par Jean Noblet, au faubourg Saint-Germain.

L'orthographe devient, dans ce jeu, quelque chose d'odieux. Ce n'est peut-être qu'un tour joué par le fabricant aux acheteurs étrangers.

Autre jeu. J'y ai lu :

Sur l'as de deniers :

« Pere sainct fait moy yustice de ce vielart ma. E. Baga. amoureux. de ceste. Dame. qvy. soit crye.

1. Page 18 (2e colonne).

a son de trompe. par tout le monde de par le Pape la Papesse Lanpereur Linperatrice le Soleil. »

Sur le 2 de coupes :

« La Lune, les Etoilles, la Foudre. Prins a Force qvy soit pendu et. trauvay au Diable. »

Sur le 2 de deniers :

« IAQUES VIEVIL, A Paris. »

Je livre ces charades à qui voudra les expliquer. Je n'y vois aucun sens.

Jeu espagnol, fabriqué à Paris.

L'enveloppe est historiée, d'un joli rose; sur la bande se lisent les signes de la régie :

INTÉRIEUR et à gauche : PORTRAIT / ÉTRANGER 32

Les historiens futurs, s'il y en a qui s'occupent des cartes, bâtiront un système sur cela.

Voici le texte de la réclame du fabricant :

Juego completo
Naypes superfinos de la
Fabrica S^RA Vindad Morin

La *Senora* Morin !

Pasadizo de la Trinida Patio de
Los Azulejos par la calle
Greneta n° 33, communicando par la
Calle Saint-Deonis, n° 268, en Paris.

Renseignements très-précis pour trouver le hideux passage de la Trinité, dans la rue Grenéta.

Jeu de tarots italiens, signés *Matteo*.

L'as de deniers est une monnaie avec la légende : *Filippus, Dei gratiâ, Hispaniarum Rex.*

Jeu de tarots, aux couleurs méridionales. Les épées sont remplacées par des sabres. Sur chaque carte sont des lettres : R C. (Roi de Coupes.) R D. (Roi de Deniers.) R B. (Roi de Bâtons.) R S. (Roi de Sabres.) Etc.

Le jeu est donc français de fabrique.

Jeu de tarots, de Jehan Hémau, Æspinal.

Couleurs : glands, fruits, fleurs, écus d'armes. Les figures sont bizarres.

Tarots, avec les armes de Bavière, imprimés chez And. Ben. Gool, au commencement du XVIIIe siècle.

Ce sont des cartes plus longues relativement que les cartes usitées alors ; elles sont gentillettes. C'est une suite de petits tableaux vivement enluminés et, à ce qu'il pourrait paraître, expliqués par des légendes en allemand. Je ne me rends pas bien compte de ces tableaux ; j'y vois une série de chars panachés de feuillages et de fleurs, enrubannés, pomponnés, poudrés, sur lesquels boivent et chantent un nombre quelconque de petits poupons et de petites poupées costumés à la Louis XV, très-joufflus, la lèvre écarlate et l'œil d'un bleu limpide. Ce sont là les 21 atouts symboliques. Le fou est en tête du jeu. Les figures de cartes numérales sont absentes.

Conclusion unique et très-courte, à ajouter aux conclusions déjà connues : dès que le jeu français

est imaginé, l'ancien jeu, détrôné, tombe dans le domaine de la fantaisie. Il subsiste, mais altéré de toutes manières et perdant sans cesse du terrain. Le jeu français va au contraire se régularisant et triomphant.

IX.

Histoire des variations du jeu de cartes français.

Il est bien entendu que nous appelons jeu français le jeu issu en France du tarot antique, c'est-à-dire l'ensemble formé par les quatre séries aux couleurs cœurs, carreaux, piques et trèfles, composée, chacune de trois figures : roi, dame et valet, et d'un nombre de points qui varie, mais qui n'est pas inférieur à cinq : l'as, le dix, le neuf, le huit et le sept, comme dans le jeu de piquet actuel, et qui n'est pas supérieur à dix : ces mêmes cartes, et de plus le six, comme dans l'ancien piquet jusqu'au XVIII[e] siècle, le cinq, le quatre, le trois et le deux.

En tout trente-deux cartes au moins, cinquante-deux cartes au plus.

La recherche du jeu de piquet aura été, admettons-le, l'occasion de cette organisation nouvelle des cartes. Il faut bien admettre cela ou quel que chose de semblable. On n'a pas modifié le

cartes idéalement, abstraitement, sans qu'il y ait une pratique toute prête sous l'idée de réforme. Nous avons vu comment les types se rapprochent; voyons comment ils se séparent, sans trop de détails. Nous avons en abondance des jeux insignifiants du XVIIIe siècle; nous n'en avons que très-peu du XVIe, et presque aucun qui se rattache de près à ce précieux débris que nous appelions le *Jeu du temps de Charles VII.*

Il est certain que les costumes des figures de nos jeux actuels rappellent assez bien les modes du XVe siècle.

Voici l'une des figures des jeux vulgaires du XVIe siècle; c'est la reine de cœur, Judith, appelée ici Judic, ailleurs Juclie. Elle a à la main droite une fleur, comme la dame de pique du jeu du temps de Charles VII.

C'est une des plus vieilles cartes qui subsistent. Nous n'avons pas changé grand chose, aujourd'hui, au dessin de ces figures. Nos personnages sont aussi larges, aussi lourds. On a arrangé un peu les têtes, et cela est un mal. Nos rois et nos reines, à visages corrects, ne portent pas si bien leur costume de convention que ces vieilles estampes. Ici tout est en harmonie, la physionomie et la parure.

La Judith, ici présente, n'est certainement pas la terrible Judith de l'histoire juive. Il lui manque son fameux coutelas. (Voy. la figure de la page 11.)



Reine de cœur.

La figure suivante (page 106) est peut-être plus ancienne; mais rien n'autorise à lui donner une date. C'est une reine de pique détachée d'un jeu dans lequel les croissants remplacent les carreaux. On n'a pas expliqué cette variété.



Reine de pique ancienne[1].

1. Le dessin est d'une simplicité et d'une netteté auxquelles on n'est pas accoutumé en feuilletant les vieux jeux.

Jean Volay est le cartier le plus connu de tous les cartiers français au XVIe siècle. Il fabriquait ses cartes dans les dernières années du règne de François Ier. Nous avons des échantillons de ses ouvrages. Ses figures sont laides, lourdes; il les désigne par des caractères gothiques. Comme Julien Rosnet, comme Pierre Leroux, Guillaume Guérin, Claude Astier, J. Gayrand et les autres cartiers de ce temps, il fabrique à la fois des cartes françaises et des tarots[1].

On trouve souvent les valets cuirassés dans ces jeux, cuirassés et la salade sur la tête, avec des mines de huguenots. L'orthographe est peu respectée; on écrit Judic (ce dont Bullet a abusé) ou Juclie pour Judith, on écrit Sézar pour César, ou Hector *de Trois*.

C'est le temps des guerres cruelles; peu importe la grammaire; on donne seulement la cuirasse aux valets : par exemple, celui-ci (page 108), de maître Jehan Volay; on croirait voir un individu détaché d'une collection de crustacés. Remarquez le bel œil de ce terrible valet; il a flairé un huguenot; il porte la main à son épée; le sang coulera.

1. A ces noms des cartiers d'autrefois il faut joindre ceux de Pierre de Trois, de R. Le Cornu, de David Dubois et de Blatteron, qui ont fabriqué des cartes au XVIe et au XVIIe siècle. On a des cartes du temps de Louis XIII, signées Leblond, François et P. Delettre.



Valet d'un jeu de Volay[1].

1. Le monogramme de l'artiste est sur l'écu, au bas de la carte, et aussi sur le fer de la hallebarde que ce vaillant homme brandit de la main droite.







Mais sous un roi poëte les poëtes deviennent des héros; Charles IX écrit des vers à Ronsard. La mode se met à faire comme Ronsard, à exhumer des noms grecs et latins, et les cartes s'en ressentent.

Les rois s'appellent Auguste ou Constantin, quelque fois Clovis, Salomon.

Voici un jeu :

Rois : Jupiter, Bacchus, Priape, Crésus.

Reines : Junon, Cerès, Flore, Diane.

Valets : Mercure, Silvain, Esculape, Actéon.

Voyez Actéon, en retournant la page, Actéon que Titien a peint un jour auprès de Diane chasseresse. Vous savez ce qui lui a valu l'honneur d'être figuré ici avec un bois de cerf sur la tête. Ceux qui ignorent la mythologie pourraient imaginer des choses qui ne sont pas. Honni soit qui mal y pense. Voici l'article de Chompré : « Ayant un jour surpris Diane dans un bain, cette déesse en fut si piquée qu'elle le métamorphosa en cerf, et ses propres chiens le dévorèrent. »

Les cartiers du temps de Charles IX ont vengé le malheureux chasseur; ils l'ont fait valet de Diane, sans la consulter.

Je ne sais sous quel nom désigner l'instrument que tient Actéon de la main gauche; c'est la houlette de saint Jean de Léonard de Vinci augmentée d'un fer de lance.



Valet de pique[1].

1. La robe est rouge; tout le reste du costume est jaune. Voyez-vous le joli petit lièvre qui est installé dans le pique? il serait mieux dans le trèfle. Actéon a l'air assez niais. Du reste, cette estampe est une véritable œuvre d'art à côté de celles dont nous parlions tout à l'heure.

Ailleurs, la reine de pique s'appelle Bersabée; ses compagnes sont Penthésilée ou Didon.



Reine de cœur.

Puis ce goût s'en va. Les noms et les figures du siècle passé disparaissent.

Au XVIIe siècle, sous Louis XIII et surtout sous Louis XIV, reviennent les grands personnages anti-

ques. Les costumes varient également. On commence par coiffer les femmes comme Marie de



Reine de cœur.

Médicis : Roxane, par exemple, dame de cœur; on les habille ensuite comme madame de Montespan. Si l'on conserve le dessin d'autrefois, on change au moins les noms et on ajoute des devises.

Sur les cartes d'un petit jeu mignon de cinquante-deux pièces se lisent ces mots alignés comme des vers :

Vivo le roy,
Vive la reine,
Et la cour;
J'éme l'amour[1].

Les valets sont Joinville, Crillon, Roland, Bayard; ils ont de petites toques et des plumets.

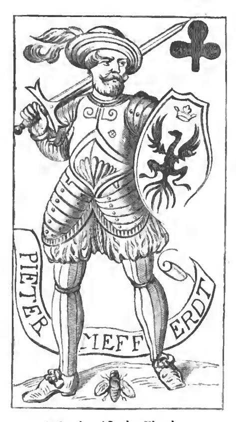
Louis XIV, qui n'aimait pas « les magots de Téniers, » ne devait pas aimer les magots de nos vieilles cartes, ces Judith au profil de poissarde qui ont un coutelas à la main, ces rois à l'œil torve comme des chefs de tribus sauvages dans le pays des Caraïbes.

Ce n'est pas lui qui aurait fait acheter les jeux qui se fabriquaient dans les Flandres à l'instar des nôtres et qui représentaient tout bêtement les personnages avec des mines détachées des toiles d'Adrien Brawer ou de Craësbaecke. J'en ai de ce genre sous les yeux. La reine de pique s'appelle Barbara. Le roi de trèfle, sans en avoir l'air, porte le nom de K. David. K. est sans doute l'initiale du mot *Kœnig*, roi. Le valet de pique, gros homme

1. Cette devise était sans doute à la mode; je l'ai vue sur un jeu ordinaire, orthographiée et changée ainsi :

Vive le roy,
Vive la raine,
J'ayme l'amour
Et la cour.

pansu comme un vieux matelot de Rotterdam, s'appelle Pieter Mefferdt. Est-ce le nom du cartier? En tout cas le valet de carreau est de ses amis. On le nomme :



Valet de trèfle des Flandres.

capit. Melu.— Le capitaine Melu, à ce que je pense, si l'on veut que cela s'accorde avec la langue des Flamands.

Depuis longtemps il n'y a plus de miniatures. A la cour et chez les seigneurs on a imaginé autre chose, pour ne pas se servir des viles cartes de la foule. Sous Henri II, c'était un jeu brodé sur satin blanc à Florence, dans le genre de ceux qu'un Visconti de Milan payait 1500 pièces d'or, rehaussé d'argent, très-coquet d'étoffe, sinon de dessin, et légèrement indécent, à la façon de bien des statues égyptiennes. Sous Louis XIV, on emploie des cartes sculptées sur nacre de perle, comme celles qui sont dans la collection de M. Leber, provenant d'une boîte de reversis des appartements de Versailles.

A côté de ces cartes transfigurées ou défigurées, le jeu original ne cessait sans doute pas d'avoir cours parmi les menues gens, comme aussi se vendaient de temps en temps les petites créations soi-disant agréables des cartiers de bonne humeur. J'ai vu un jeu dans lequel les personnages portent sur leur estomac le signe distinctif de la carte. C'est assez laid. Les as sont assez drôlement représentés: l'as de cœur par un maître d'armes, l'as de carreau par Lantimèche, l'as de trèfle par je ne sais quel *fachino*, et l'as de pique par Thomas Diafoirus dans l'exercice de ses fonctions.

Ce jeu est du reste assez récent. (Voy. page 116.)

Les fantaisies ordinaires consistaient, pour les jolis jeux, dans les fleurs qu'on mettait au milieu

des carreaux ou des cœurs, dans les guirlandes qu'on suspendait autour des points, dans mille en-



Roi de cœur.

jolivements de cette nature. Un huit de trèfle pouvait être figuré comme il suit : huit chardons à la place des huit trèfles ; un petit trèfle en bas de la carte pour indiquer la couleur, et un coq au milieu

des chardons, lequel n'indique rien du tout. Par des innovations semblables les cartiers auraient peu à peu perverti les traditions; mais l'habitude les repoussait, et de temps en temps les règlements de l'administration ou leurs propres statuts de confrérie, restaurés, les rappelaient au respect du moule ancien. Les circonstances étaient du reste les fréquentes conseillères de ces écarts. Une victoire venait; on avait pris Charleroy : l'ingénieux cartier fabriquait sur-le-champ des cartes patriotiques, un jeu complet de cinquante-deux cartes. J'en détache le quatre de pique : ce sont quatre canons qui font un feu d'enfer sur une forteresse. Dans un autre jeu les cœurs sont figurés par des trompettes et des tambours, les carreaux par des fleurs, les trèfles par les lis de la royauté, les piques par des drapeaux et des casques.

L'ambassade, la fameuse ambassade du prétendu roi de Siam, en 1686, cette mystification que les courtisans de Louis XIV offrirent poliment à sa vanité, a laissé sa trace dans l'histoire des cartes. Il y a un jeu (de G. D., à Paris, rue de l'Arbre-Sec), qui est orné de l'effigie du roi de Siam.

Ce jeu n'est pas cependant du temps de Louis XIV; il est de fabrication postérieure.

Au xviiie siècle, il ne paraît pas que la politique ait influé beaucoup sur la physionomie des jeux, si ce n'est aux approches de la Révolution fran-



çaise; alors il y eut bouleversement dans les cartes comme dans l'almanach.

Dès la fin du règne de Louis XVI les allusions ne se voilent pas. On publie en 1792 des cartes satiriques à l'effigie du malheureux roi; cela s'appelle *la partie de cartes du roi et du sans-culotte.*

Le 10 août renverse la royauté. Que vont devenir ces pauvres cartes d'autrefois, image et souvenir d'une cour, toutes pleines de couronnes, de fleurs de lis, d'armoiries, de noms de rois, de noms de reines? Et leur vocabulaire, qui est consacré par usage de trois ou quatre siècles? Le jeu doit-il aussi subir sa révolution?

N'en doutez pas. C'est là qu'on révolutionne sans réformer. D'abord on ordonne aux cartiers de supprimer toute allusion qui rappelle le parti cher à « Pitt et Cobourg, » comme on disait dans le langage de l'époque.

Deux maîtres cartiers, Urbain Jaume et Jean Démosthène Dugoure[1], avaient bien vite déclaré dans le *Journal de Paris* qu'un républicain ne peut se servir, même en jouant, d'expressions qui rappellent sans cesse le despotisme et l'inégalité des conditions, et ils convertissent, en leur fabrique de la rue Saint-Nicaise, les Rois en Génies — génie de cœur ou de la guerre, génie de trèfle ou de la paix,

1. Edm. et Jules de Goncourt, *Histoire de la société française pendant la Révolution*, ch. xi, p. 289.

génie de pique ou des arts, génie de carreau ou du commerce; les dames deviennent des libertés, les valets des égalités, et les as des lois.

L'anarchie commence. D'abord ce furent des cartes puritaines qui servirent aux jeux des nouveaux et enthousiastes républicains.

Les cartiers effacèrent tout ce qu'ils purent et ne conservèrent que les lignes des contours. Cela fit des jeux affreux qui n'avaient plus de nom, plus de langage, et devant lesquels ceux qui avaient encore envie de jouer sentaient leur apparaître les lois terribles de la suspicion des patriotes.

Sans trop tarder, le crayon des artistes « enfin libre » jeta sur le papier les figures d'un grand nombre de jeux républicains. Les plus remarquables se répandirent. C'étaient des gravures au trait, assez agréables, un peu trop sévères cependant. Par exemple :

Les sages : M. P. Caton l'ancien, Solon, J. J. Rousseau, L. J. Brutus.

Les vertus : Prudence, justice, union, force.

Les braves : Horatius Coclès, Annibal, Décius, Scévola.

Les couleurs et les points n'étaient pas changés.

Je vous laisse à imaginer l'effet que durent produire d'abord ces cartes philosophiques et avec quel enjouement le procureur syndic d'un département devait annoncer le soir au représentant du

peuple en tournée qu'il avait dans son jeu un quatorze de vertus et la quinte au sage de trèfle.

D'autres jeux offraient les portraits d'autres personnages.

C'étaient des termes nouveaux.

Les philosophes : Molière, La Fontaine, Voltaire et Rousseau[1].

Les vertus : Prudence, justice, tempérance et force (page 121).

Les républicains : Un porteur de pique, un fantassin, un artilleur, un cavalier.

Le tout assez gentil du reste, et pas du tout sanguinaire. Le trait était assez pur et les cartes étaient enluminées au pinceau.

Il y avait progrès dans la fabrication. Le crayon de David dessina une série de types d'un goût sévère. Les quatre rois, qui sont debout, furent remplacés par quatre figures d'hommes assis, coiffés du bonnet phrygien et environnés de leurs attributs. Ces quatre figures représentaient le génie de la guerre, le génie du commerce, le génie de la paix et celui des arts. Les quatre dames cédèrent la place à la liberté des cultes, des professions, du mariage et de la presse, figurées toutes les quatre par autant de femmes debout coiffées et vêtues à l'antique : quatre hommes assis, en costume civil

1. Une alliance bien bizarre, et qui a été faite, est celle-ci : Voltaire, Buffon, Racine, Bayard.



ou militaire, représentaient l'égalité de rang, l'égalité de couleur, l'égalité des droits et l'égalité des devoirs. C'étaient les valets.

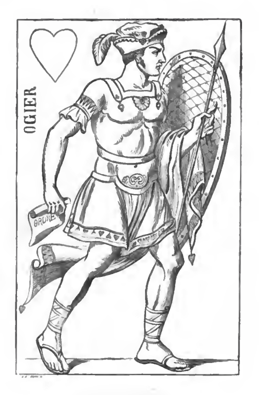


Vertu républicaine.

Un jeu à personnages gallo-romains remplaça ces jeux et fut à peu près adopté partout jusqu'à l'Empire.

Alors on imagina des figures dans le style du jour. Des artistes éminents s'en mêlèrent.

Nos rois nous reviennent. Nos dames, non; à leur place, on nous donne Hildegarde, Statira, Calpurnie et Abigaïl. Nos valets sont Ogier, Parménion, Curion et Azaël.



Valet de cœur.

Le carmin et le rose dominent. Ils remplacent le rouge presque toujours. La plupart de ces jeux sont d'une coquetterie fort grande et ne lais-

sent pas d'être plus agréables à voir que les jeux d'autrefois ou les jeux d'aujourd'hui. Mais la tradition de quatre siècles, c'est quelque chose. L'Empire n'eut pas un modèle unique. Il y eut plus d'un jeu, et tous luttaient d'élégance, suivant les prin-



Valet de carreau à deux têtes.

cipes de l'élégance d'alors. Quelquefois les valets devenaient de charmants petits pages, de vrais da-

moisels du joli temps jadis, à la toque de velours et au panache flottant. C'était le temps des romances et des poëmes chevaleresques.

Depuis l'Empire, le jeu ancien a reconquis sa puissance, mais non sans luttes. Les cartiers de la Restauration lui opposèrent des cartes qu'ils croyaient pleines de séductions[1]. On y voyait des femmes coiffées avec des chignons relevés, comme sur les paquets de papillotes des coiffeurs de village ou sur les enveloppes des bâtons de sucre de pomme. On commençait à se servir volontiers des cartes à deux têtes. La bizarrerie de quelques détails mérite d'être indiquée. J'ai vu un jeu dans lequel la reine de cœur était représentée par une négresse. C'est un jeu russe, à deux têtes. Les cartes russes ne diffèrent des nôtres qu'en ce que les signes des couleurs sont plus hauts et moins larges de forme.

Les cartes espagnoles n'ont encore admis ni nos couleurs ni nos dames. On est resté fidèle en Espagne aux signes du vieux tarot.

1. Gatteaux, en 1817, en a dessiné quelques-unes fort élégantes. Peut-être, dans quelque vieux château de province où l'on ne joue qu'une fois tous les dix ans, retrouverait-on l'un de ces jolis jeux. Il n'y en a pas eu dont le dessin ait été plus coquet et cependant plus simple. En dépit de tout cela, les vilaines horreurs du jeu antique ont prévalu et prévaudront.

Du jeu de Gatteaux je me rappelle surtout un as de trèfle qui faisait le meilleur effet.



Ceci est un valet de bâton, un Péruvien à chapeau de plumes bleues et rouges.



Valet de bâton du piquet espagnol.

Cette carte est de fabrique parisienne; nous avons vu (page 101) que la senora Morin fabriquait des *naypes* à l'usage de l'Espagne dans le passage de la Trinité, rue Grenéta. Ainsi ces cartes inconnues à Paris, aux couleurs vase, denier, bâton, épée, se fabriquent à Paris.

Les Espagnols n'ont pas encore admis les dames dans leur jeu.

Les Anglais, vers le même temps, ont produit des jeux de fantaisie extrêmement remarquables, ainsi qu'on peut le voir par les échantillons.



Quatre de cœur anglais.

J'avoue que je ne comprends pas très-bien cette carte, l'ayant vue toute seule, détachée d'un jeu.

Les cartes qui suivent font au contraire partie d'un jeu si complet, à la Bibliothèque, qu'il s'en trouve deux éditions. On ne s'est risqué que bien



Six de carreau [1].

1. Les six carreaux sont un peu cachés. C'est le défaut de ce jeu que les points n'y sont pas assez en évidence, même avec le secours de l'enluminure. Du reste il est très-original, et j'ai dû choisir au hasard ces échantillons, ne voyant aucun motif pour préférer une carte à une autre.

rarement en France, à imaginer des cartes-caricatures de cette façon-là, et, quand on l'a fait, ce n'a pas été avec des figures aussi soignées.


As de trèfle.

On ne voit pas trop ce que peut être le héros à panaches qui est si fièrement campé; mais la carte est élégante.

Si l'on pouvait encadrer le jeu entier dans le texte, les lecteurs y trouveraient toute espèce de dessins de fantaisie. Partout le signe distinctif de la couleur (cœur, carreau, etc.) est fondu dans l'ensemble et joue un rôle pittoresque.



Quatre de trèfle (même jeu[1]).

1. Ce jeu n'est pas colorié; on n'y a enluminé que les signes *cœur* ou *carreau*.

Il est inutile, je crois, de parler de toutes les tentatives qu'on a faites dans ces derniers temps pour substituer des figures nouvelles aux figures anciennes. Cartes parisiennes, cartes nationales[1], toutes celles qu'on voudra passeront; les vieilles cartes ne passeront pas. Cela est dans la nature humaine. Les philosophes l'expliqueront, s'il leur plaît.

Lorsque les soldats de Xénophon, après avoir traversé dans leur retraite les terribles montagnes du pays des Carduques, aperçurent le Pont-Euxin et se réjouirent à son aspect, ils éprouvèrent une joie que je comprends au moment d'arriver au terme de cette étude.

Ce qui me reste à faire n'est plus rien, et quelques pages y suffiront.

X.

Les cartes et la science.

Les cartes ont servi à autre chose qu'au jeu. De nos jours, les élèves de l'abbé Gaultier vendent une collection de jeux de cartes destinés à l'enseignement élémentaire de l'histoire, de la géographie ou de la mythologie. J'ai à dire un mot de cette applica-

1. Tricolores en 1830 (J. A. Steinberger); à quelques autres époques intéressantes, parées des couleurs ou des emblèmes de la circonstance.

tion toute particulière des cartes à l'instruction humaine. Les sages qui les ont inventées dans l'Orient ne l'auraient pas méprisée.

La première tentative de ce genre est très-ancienne. Elle date de 1507, année où le cordelier Thomas Murner fit imprimer à Cracovie son livre du *Chartiludium logicæ* ou jeu de cartes pour enseigner la philosophie. On admira cette œuvre et presque aussitôt on voulut en brûler l'auteur. C'était la coutume, quand il se produisait une invention qui n'avait pas été prévue.

Murner avait arrangé son jeu à sa guise. Seize couleurs et cinquante-deux cartes fournissaient aux étudiants toutes les combinaisons nécessaires pour apprendre sans peine « et comme en se jouant » les ruses de l'*exception*, du *syllogisme*, de la *supposition* et des autres ressources de la logique.

Sous Louis XIV, un académicien connu, Desmarets, aidé d'un dessinateur habile, La Belle, remit en usage l'invention du cordelier polonais. Le petit roi de France avait alors huit ans, et ces nouvelles cartes instructives devaient faire fortune en se prétendant destinées à l'instruire.

Desmarets commença par publier le *jeu des Fables*. « Ce jeu, dit-il dans la notice qu'il y a jointe, est composé de toutes les deïtez fabuleuses et de toutes les fables, au moins de toutes les principales de la métamorphose et des autres.

« Elles sont divisées en treize cartes de cœur, treize de carreau, treize de pique et treize de trefle.

« Les quatre roys sont : Jupiter, Neptune, Pluton et Saturne.

« Jupiter est le roy de cœur, ainsi qu'il est marqué au bas de la carte par un cœur.

« Neptune est le roy de trefle.

« Pluton est le roy de pique, et Saturne le roy de carreau.

« Les quatre dames sont : Junon, Vénus, Diane et Pallas.

« Junon est la dame de cœur, Vénus celle de carreau, Diane celle de pique, et Pallas celle de trefle.

« Les quatre vallets sont : Apollon, Mars, Bacchus et Mercure.

« Apollon est le vallet de carreau, Mars celuy de cœur, Bacchus celuy de pique, et Mercure celuy de trefle.

« Toutes les fables sont chacune une des cartes, qui sont marquées par le bas d'un chifre et d'une des marques — le carreau, cœur, pique ou trefle.

« Par exemple : Niobé, marquée par le bas d'un dix et d'un pique, est le dix de pique ; Actéon est le dix de cœur.

« Les neuf muses, marquées par le bas d'un neuf et d'un trefle, font le neuf de trefle.

« Arion, marqué par le bas d'un I et d'un trefle, est l'as de trefle.



As de trèfle du jeu des Fables (1644).

« Et ainsi de toutes les autres cartes. »

C'était en 1644. Une ordonnance prit ces cartes innocentes sous son patronage et les déclara exemptes de l'impôt devant « tous fermiers et par-

tisans de l'impôt des cartes. » Desmarets, enhardi par cette protection et encouragé par le succès qu'obtinrent les jolies gravures qu'il avait fait dessiner, composa aussitôt un *jeu de l'histoire de France* qui est assez original.



Carte du jeu historique (Louis XIV en a eu un pareil, 1644).

Il n'y a là ni couleurs ni divisions ordinaires. La liste des rois suffit. Cette liste est faite d'une

façon singulière. On y voit les rois divisés en six catégories, qui sont :

Les bons rois, les rois simples, les rois cruels, les rois sans foy, les « malheureux, » les « ny bons ny mauvais. » Ces « ny bons ny mauvais » s'appellent : Charles le Chauve, François II et Louis le Bègue. En tout, 65 vignettes. La dernière représente Louis XIV enfant sur un char que sa mère conduit.

« Louis 14ᵉ, dit la légende,

« Prince longtemps attendu, et qui, estant donné de Dieu aux vœux d'une bonne et sage reyne et de tout le peuple, fait espérer qu'il possédera toutes les vertus royales et que son règne sera très-heureux, puisqu'il a commencé par la bataille de Rocroy et la prise de Thionville. »

Après ce jeu en vient un autre de même sorte, très-joliment dessiné et colorié avec finesse : c'est le *jeu des Cartes des Reines renommées*. Il y a 52 cartes, pour qu'on s'en puisse servir commodément.

4 saintes — Clotilde, Baudour, Blanche, Anne d'Autriche. Anne d'Autriche ! à cause sans doute de son mariage secret avec un prince de l'Église.

Les quatre saintes jouent le rôle des quatre rois ordinaires.

4 célèbres. — Sémiramis, Tomira, Didon, Zénobie. Ce sont les reines.

4 vaillantes, ou valets.

4 pieuses, représentant les dix.

4 sages, 4 cruelles, 4 reines bonnes femmes (Alceste, Évadné, Pénélope, Artémise), 4 impudiques, 4 galantes, 4 habiles, 4 capricieuses, 4 malheureuses, 4 heureuses.

Les cartes sont par couleurs, dorées ou argen-



Cinq de trèfle du jeu des Reines (1644).

tées, ou vertes, ou de teinte dite colombine, c'est-à-dire d'un rose tendre tirant un peu sur le chamois.

Desmarets y a joint des *notes* semblables à celle-ci :

Jeu particulier pour le *Hoc*[1].

.... « Quand on joue une capricieuse, on paye vn au Jeu pour celuy qui faict le dernier Hoc. Vne impudique paye deux, et vne cruelle paye trois. »

Suivez bien la progression : la cruauté, l'impudicité et l'inconstance sont entre elles comme sont entre eux les chiffres 3, 2, 1.

Le joli *jeu de Cartes de la Géographie* suivit les trois autres. Il est aussi de Desmarets.

Les 4 parties du monde sont les 4 couleurs et représentent les as; chacune offre 12 divisions (total, 52), et ces séries sont analogues à celles du jeu historique des Rois de France. Les règles sont les mêmes. Chaque carte offre la figure d'un citoyen du pays qu'elle représente dans son costume national; ce qui peut offrir aux curieux quelque intérêt. Une légende explique la chose.

Je ferai le détail des cartes de la couleur *or*, pour donner une idée de la géographie du temps.

L'Europe est le Roi, la France est la Reine, bien entendu; l'Espagne est le valet, à cause d'Anne d'Autriche. Puis viennent, comme cartes numérales, dans l'ordre suivant, la Sicile, la Dalma-

1. Jeu que Mazarin venait d'introduire en France.

tie, la Grèce, la Servie, la Hongrie, la Pologne, la Scandie, la Grande-Bretagne, l'Allemagne et l'Italie.

D'autres prirent goût à l'invention; entre autres un sieur Duval, qui, un peu plus tard, en 1677, publia *les Tables de Géographie réduites en un jeu de cartes*, dédiées au Dauphin[1].

Le même Duval, poussant plus loin son industrie, imagina aussi le *jeu des princes de l'Empire*, distribué en quatre couleurs désignées par : la couronne impériale, le bonnet électoral, le chapeau des villes libres et la couronne ducale.

C'était un travail pénible, et nullement une récréation, que de jouer à ces derniers jeux. Les Anglais s'en étant mêlés et ayant mis au jour un jeu de leur noblesse divisé en barons, comtes, évêques et vicomtes, avec force blasons et d'exécrables gravures, ce fut à n'y plus rien comprendre. Les Italiens, ce qu'on n'attendait pas d'eux, enchérirent là-dessus, et ils offrirent à la tendre enfance des jeux du blason italien et du blason allemand, dont la vue seule fait mal à voir. L'honneur, ici encore, est donc à la France.

Je crois avoir démontré que, si les cartes n'ont pas été inventées par nous, c'est notre nation, du moins, qui a su en faire le meilleur usage.

1. Ces derniers jeux sont très-intéressants. Qui voudrait écrire l'*Histoire de la géographie* en France devrait les consulter.

Notre histoire des cartes s'arrête ici[1].



Trois de pique du jeu de blason. (On a choisi la carte la moins embrouillée comme spécimen.)

Les chapitres qui suivent ont pour objet d'offrir à la partie la plus sérieusement curieuse des lecteurs tout ce qui peut servir à lui donner une

1. Voici, en somme, la substance de tout ce qui a été débattu précédemment. Pour arriver à un résumé complet, il n'y a qu'à

connaissance certaine des questions qui se rattachent industriellement ou législativement à l'histoire des cartes à jouer.

Je prie les autres lecteurs de sauter par-dessus ces dernières pages et d'aller lire tout droit l'his-

réunir les diverses conclusions disséminées çà et là et à les présenter les unes à côté des autres.

1° Les cartes viennent de l'Orient.

2° Les Bohémiens les ont apportées dans le midi de l'Europe, en Italie ou en Espagne, et plus probablement en Espagne.

3° Cette introduction des cartes en Europe remonte aux premières années du XIV° siècle.

4° La France n'a connu les cartes à jouer qu'après l'Espagne, l'Italie et l'Allemagne.

5° La France a connu les cartes à jouer dans la seconde moitié du XIV° siècle.

6° Elle ne les modifie pas avant le XV° siècle, et sans doute avant la fin du règne de Charles VII. Tout au plus y introduit-elle les figures des reines à côté de celles des rois dans les séries de cartes numérales.

7° La France connaissait le tarot dans la seconde moitié du XIV° siècle. Le changement qu'elle y fit d'abord fut l'introduction des dames. Ce n'est qu'après la multiplication des estampes, due à l'Allemagne, que, la connaissance du jeu s'étant répandue, elle s'appliqua à approprier les cartes à son génie. La combinaison dite du jeu de piquet est née alors. C'est une simplification des éléments anciens. Les couleurs et le nombre des cartes, aussi bien que la création des règles fondamentales du jeu de piquet, datent de Charles VII, et probablement du milieu de son règne, qui est aussi le milieu du XV° siècle.

8° Dès que le jeu français est imaginé, l'ancien jeu, détrôné, tombe dans le domaine de la fantaisie. Il subsiste depuis quatre siècles, mais altéré de toutes manières et perdant sans cesse du terrain. Le jeu français va au contraire se régularisant et triomphant.

toire du jeu et des joueurs, l'histoire de la cartomancie et des cartomanciens.

XI.

Législation des cartes.

Les cartes sont devenues, dans les temps modernes, le principal élément des jeux de hasard. L'antiquité et le moyen âge s'étaient contentés du jeu de dés, qui est beaucoup trop monotone, et, tout en ayant tort de nous servir des cartes pour satisfaire une passion coupable, nous avons eu raison de les choisir de préférence.

Les lois ont de tout temps fait la guerre aux jeux de hasard, et nous ne manquons pas en France de règlements qui les condamnent. Leur principal effet a été de donner aux dettes de jeu un caractère particulier. Comme la loi ne les protége pas, on les a appelées *dettes d'honneur;* ce qui revient à dire qu'il y a honneur à désobéir aux lois. L'article 59 de l'ordonnance de Moulins, en 1565, accordait aux mineurs l'action en répétition des sommes perdues au jeu.

L'ordonnance qui porte la date de janvier 1628, sous Louis XIII, déclarait « toutes dettes contractées pour le jeu nulles, et toutes obligations et promesses faites pour le jeu nulles et de nul

effet et déchargées de toutes obligations civiles et naturelles. »

Et l'article 10 de la déclaration du 1er mars 1781 ajoutait de nouvelles sévérités aux sévérités des lois antérieures. Louis XVI avait horreur du jeu.

L'article 1965 du Code civil a été rédigé dans le même esprit, mais il n'est pas aussi rigoureux que certains articles des ordonnances de nos rois.

La jurisprudence a pour le commenter les arrêts des tribunaux. Par exemple, celui de la cour de Montpellier, du 4 juillet 1828, qui décide : « Les effets de commerce souscrits en payement d'une dette de jeu sont nuls, bien qu'ils aient été faits à l'ordre d'un tiers. » Ces arrêts doivent donner à réfléchir aux joueurs enragés.

Une foule de questions embrouillées se rencontrent dans la législation du jeu. J'en veux donner la preuve.

L'enjeu déposé sur la table de jeu est acquis au gagnant de plein droit et par la force de leur convention. Mais si le perdant s'empare de l'enjeu, MM. Duranton (t. XVIII, n° 116) et Zachariæ (t. III, p. 80) reconnaissent au gagnant une action en justice, parce que, dans ce cas, il exerce, non une action pour dette de jeu, mais un droit de propriété. Il paraît difficile à M. Troplong (t. XV, n° 201) de ne pas remonter à la cause première de

ce droit de propriété et de le séparer du moyen qui l'a fait acquérir.

Ce n'est pas ici le lieu de donner de très-grands détails au sujet des actions que la fureur du jeu fait commettre au mépris des lois. Le jeu est condamné dès qu'il cesse d'être un amusement; nous n'en faisons l'histoire que comme l'histoire d'une invention récréative, et nous nous bornerons à transcrire l'article 410 du Code pénal, qui est le texte décisif de la loi répressive.

« Ceux qui auront tenu une maison de jeux de hasard et qui auront admis le public, soit librement, soit sur la présentation des intéressés ou affiliés, les banquiers de cette maison, tous administrateurs, préposés ou agents de ces établissements, seront punis d'un emprisonnement de deux mois au moins et de six mois au plus, et d'une amende de cent francs à six mille francs. Les coupables pourront être, de plus, à compter du jour où ils auront subi leur peine, interdits pendant cinq ans au moins, et dix ans au plus, des droits mentionnés en l'article 42 du présent Code. »

De la législation générale du jeu le passage est facile à la législation spéciale des cartes.

Cette fois il n'y a pas de controverse possible; nous sommes en pleine histoire des règlements administratifs.

Il n'est pas probable que le commerce des cartes

ait joui de la franchise, même en ses premières années de jeunesse. Dès le règne d'Henri III il y a une déclaration qui assujettit au payement d'un sol, perceptible à la sortie du royaume, toute caisse du poids de deux cents livres chargée de « papiers, cartes, tarots et drapeaux (chiffons) propres à les faire. » Cet impôt eût été bien léger s'il n'était venu par surcroît à la suite de quelques autres. Ces autres charges avaient été inventées antérieurement, car la déclaration portait que le nouveau droit serait perçu *outre et par-dessus les droits accoutumés.* On n'en sait pas davantage.

Une déclaration venue peu après, le 22 mai 1583, substituait au droit de traite un droit de fabrication d'un sol parisis par chaque jeu de cartes, et du double par chaque jeu de tarots. Le fisc fut ravi de cette idée et il se promit d'y rester fidèle. C'est ce qu'il a fait, tout en se réservant le droit de varier les formes de la perception, de la suspendre ou de la rétablir, suivant les circonstances et toujours au nom de ses intérêts bien entendus.

Un arrêté du 6 février 1745 mit d'ailleurs un terme à ces variations, et, dès l'année suivante (déclaration du 21 octobre), on assujettissait au droit les cartes envoyées aux colonies et on prohibait l'entrée des cartes étrangères.

Au 13 février 1751, l'impôt principal était devenu d'un denier par carte; il fut augmenté de dix

sous pour livre en vertu des édits de novembre 1771 et d'avril 1781. Des règlements particuliers en assuraient la perception, et le comtat d'Avignon, terre pontificale, n'en était pas exempté.

Le dernier de ces règlements datait du 9 novembre 1751 ; il prévoyait et réglait tout ce qui concernait la fabrication et les fabricants, la vente et les vendeurs, les fraudes, les contraventions, les visites et exercices des commis. Aujourd'hui encore ce règlement subsiste à peu près dans tous ses détails.

Les peines dont il armait la régie étaient exagérées. Ainsi, la fabrication des cartes sans papier filigrané était punie de trois mille livres d'amende, de la confiscation et de la déchéance de la maîtrise. La contrefaçon des signes du régisseur emportait le carcan, l'amende de trois mille livres, et, en cas de récidive, une même amende et les galères.

La vente des cartes non contrôlées était punie du tiers de l'amende. On payait cinq cents livres pour n'avoir pas donné la liste exacte des apprentis de sa fabrique ; on en payait mille pour avoir vendu des cartes réassorties et recoupées.

Le droit sur les cartes se payait à la caisse de la régie générale des aides, en vertu d'un arrêt du conseil, du 26 novembre 1778, confirmé deux ans plus tard.

La Révolution française, qui affranchissait tout, affranchit les cartes, le 2 mars 1791. Les cartiers durent regarder ce jour-là comme un aussi grand jour que celui où fut prise la Bastille; mais leur joie ne fut pas longue, et, au moment où l'on allait se remettre à jouer, la loi du 9 vendémiaire an VI frappa les cartes d'un droit de timbre à la fabrication, qui, depuis, n'a été abandonné par aucun gouvernement.

Voici les indications qui peuvent servir à établir la série des règlements qui régissent aujourd'hui les cartes à jouer : Arrêtés des 3 pluviôse et 19 floréal an VI; décret du 30 thermidor an XII; décrets des 1er germinal, 4 prairial et 13 fructidor an XIII; décrets du 16 juin 1808 et du 9 février 1810; lois du 28 avril 1816 et du 4 juin 1837.

Il faut y joindre les ordonnances du 18 juin 1817 et du 4 juillet 1821.

Analysons toutes ces lois et ordonnances, tous ces décrets et règlements.

La régie des contributions indirectes perçoit au profit du trésor un droit de timbre ou de fabrication sur les cartes fabriquées en France et destinées à y être vendues. Ce droit est de quinze centimes par jeu français, de quelque nombre de cartes qu'il se compose. Il est de quarante centimes pour les tarots à dos grisaillé, et généralement pour tous les jeux qui diffèrent des nôtres. Aucune

déduction n'est accordée sous prétexte d'avaries, de déchet, ou pour une autre cause. Cependant, quand on justifie de l'emploi du papier fourni par la régie et qu'on lui montre les mauvaises cartes, le droit n'est pas perçu.

Les cartes destinées à l'exportation sont franches d'impôt.

Les fabricants de cartes sont soumis à un droit de licence de cinquante francs, et, en outre de tous les droits, au décime de guerre.

Ils sont patentables de la quatrième classe et leurs impositions se décomposent : 1° en un droit fixé sur le chiffre des habitants de la commune; 2° en un droit du vingtième de la valeur locative de leur établissement.

La régie prend de formidables précautions pour assurer la perception entière de ses droits sur la fabrication des cartes. Nous en verrons le détail tout à l'heure en nous occupant de la fabrication elle-même.

Elle n'affranchit que les petites cartes à un sou le jeu qu'on donne aux enfants pour leurs étrennes, et elle ne le fait que sous la condition expresse que ces petites cartes ne serviront pas au piquet ou à l'écarté des parents. Elle se réserve de découvrir les délinquants.

Elle prohibe absolument les cartes recoupées; elle invente cent formalités pour écarter toute oc-

casion de vente frauduleuse. Ainsi elle oblige le maître d'un café à inscrire ses achats sur un registre qu'elle contrôle.

S'il s'agit d'exportation, elle s'applique à ne courir aucun risque. Le fabricant qui exporte lui paye d'abord ce qu'il lui devrait s'il envoyait ses cartes dans l'intérieur du pays; on lui donne alors une permission qui est contrôlée à la frontière, après examen des cartes exportées. Le remboursement de ce qu'il a payé ne lui est fait que sur la présentation du contrôle des douanes.

Les cartes venant de l'étranger sont absolument interdites. Les contrevenants s'exposent à une amende qui varie de mille à trois mille francs, et invariablement à un mois de prison. En cas de récidive, l'amende est toujours de trois mille francs.

Voici un texte de loi qui ne manque pas d'un certain appareil :

« Les employés des contributions indirectes, des douanes et des octrois, les gendarmes, les préposés forestiers, les gardes champêtres, et généralement tous employés assermentés peuvent constater la fraude et la contrebande sur les cartes à jouer, procéder à la saisie des objets de fraude, ustensiles et mécaniques prohibés, à celle des chevaux, voitures, bateaux et autres objets servant au transport, et constituer les fraudeurs et colporteurs pri-

sonniers. » — Loi du 28 avril 1816, art. 169 et 223.

Vous voyez-vous naviguant innocemment sur le bateau à vapeur qui va de Châlons-sur-Saône à Lyon? Il fait un beau temps; c'est au mois de mai. Vous admirez les divers paysages que vous traversez; cette contemplation vous met en joie et vous songez avec complaisance à toutes les agréables choses que vous pourriez bien faire, une fois arrivé. Vous n'avez pas vu, en cette rêverie, qu'un homme à la mine sévère furette de l'avant à l'arrière du bateau. Tout à coup il vous semble que les arbres ne courent plus le long des rives; vous vous retournez; on s'agite autour de vous, on s'étonne. Le personnage à la mine sévère était un gendarme déguisé. Il a flairé, il a saisi des cartes recoupées. Tant pis pour vous, voyageurs contemplatifs ou affairés, le bateau à vapeur est de bonne prise. Restez en panne : la loi le veut.

Je termine ce chapitre austère en dressant une liste, sinon complète, du moins très-suffisante, des diverses lois et ordonnances qui ont eu pour objet, en France, de combattre le jeu et les cartes, en n'indiquant que pour mémoire les règlements de 1254 (article 35), de 1319 et de 1369, où il n'est question que du jeu en général :

Les règlements de 1485 et de 1560;

L'ordonnance de Moulins, 1566;

L'ordonnance du 21 février 1581;

Celle du 22 mai 1583;

L'édit du 14 janvier 1605;

Les défenses du 30 mai 1611 et du 20 décembre 1612;

L'arrêt solennel du parlement à la date du 13 juin 1614;

L'ordonnance de janvier 1629;

Les arrêts rendus sous Louis XIV, et dont voici les dates : 8 juillet 1661, 16 septembre 1663, 29 mars 1664, 1667, 12 décembre 1680, 16 janvier 1691, octobre 1701, 8 février 1708.

L'œuvre de la monarchie se complète par les règlements de 1776, du 1er mars 1781, de 1785, du 2 mars et du 19-22 juillet 1791.

Suivent des ordonnances, des arrêtés, des décrets ou des lois qui nous amènent à notre époque :

Le 30 septembre 1797;

Le 22 janvier, le 8 mai, le 2 novembre 1798;

Le 30 juillet 1804;

Le 22 mars 1805;

Le 24 juin 1806 (règlement des maisons de jeu);

Décret du 9 février 1810;

Loi du 28 avril 1816;

Ordonnance du 18 juin 1817;

— du 5 août 1818;

— du 4 juillet 1821,

Et du 11 juillet 1836.

Voilà de quoi écrire un livre : l'histoire du jeu en France devant la loi.

XII.

Commerce et fabrication.

Le commerce et la fabrication des cartes ne veulent pas être oubliés.

On fabrique les cartes avec un carton qui se compose de trois sortes de papiers : 1° le *papier trace* ou *main brune;* c'est le corps de la carte, il est gris et évite la transparence; 2° le *papier cartier*, que l'on colle sur le dos de la carte et qui est blanc ou coloré ou même historié, *taroté* capricieusement; 3° le *papier au pot*, sur lequel on imprime et on enlumine les figures.

C'est la régie qui fournit le papier au pot; la feuille sert à fabriquer vingt cartes; elle est filigranée et marquée de vingt timbres représentant autrefois une fleur de lis et maintenant un aigle, qui, après la division de la feuille, occupe le centre de chaque carte.

Les figures se nomment *têtes* et *points*. Chaque cartier a ses planches de bois pour imprimer les traits des figures; elles sont déposées dans les bureaux de la régie; les ouvriers s'y rendent pour

le travail; ils y reçoivent le papier nécessaire et emportent les figures pour les enluminer.

On se sert de deux planches pour imprimer les têtes : l'une porte deux fois les rois et les dames, deux valets de trèfle et deux valets de pique; l'autre contient dix valets de cœur et dix valets de carreau. On a imaginé ces deux moules, parce que les figures du premier s'enluminent avec cinq couleurs : rouge, jaune, bleu, gris et noir, tandis qu'il n'y a pas de noir dans l'enluminure des têtes du second moule. En imprimant cinq feuilles du premier contre une du second, on a les têtes de dix jeux.

L'enluminure se fait avec des couleurs en détrempe au moyen de *patrons*. Cette opération terminée, on lisse les cartes, puis on les coupe, on les assortit, on les trie, on les enveloppe en jeux et en sixains.

C'est la régie qui a fourni le papier au pot filigrané, c'est chez elle qu'il a fallu imprimer les traits; elle s'est réservé aussi le droit d'imprimer elle-même et de livrer aux fabricants les as de trèfle. Elle est déjà rassurée sur la fraude. Une dernière garantie lui est donnée. On lui apporte les jeux enveloppés, et elle frappe les bandes d'un timbre sec.

Peut-être ignore-t-on généralement comment se pratique l'enluminure au moyen des patrons.

Les couleurs en détrempe, avons-nous dit, s'ap-

pliquent à l'aide de patrons que les cartiers font eux-mêmes. Ils emploient pour cela (je cite l'*Encyclopédie moderne*) des *imprimures*, c'est-à-dire des feuilles de papier enduites, sur chaque face, de plusieurs couches de couleur à l'huile. Il faut autant de patrons qu'il y a de couleurs différentes à placer, c'est-à-dire cinq pour la planche qui porte les rois et quatre pour l'autre. Le cartier place sur une imprimure une feuille de cartes en figures enluminées, et les fixe toutes les deux; ensuite, avec la pointe d'un petit couteau, il découpe toutes les pièces qui sont d'une même couleur. Il place une seconde imprimure par-dessus la feuille de cartes déjà découpées et les fixe comme la première fois; ensuite il découpe une seconde couleur, puis une troisième, etc.

Les patrons pour les points se font sur des imprimures avec des emporte-pièces. Tout étant ainsi disposé, le cartier pose successivement sur les figures chacun de ses patrons, de manière à ce que l'ouverture concorde bien avec les traits qui doivent servir de limite à la couleur et qu'il n'y ait pas de *fenêtres*, c'est-à-dire d'interruptions entre les couleurs. Alors il prend de la couleur avec un *goupillon* et l'étend sur une *platine*. Une grosse brosse frottée sur la platine sert à colorier le patron.

Étant en veine de détails techniques, je compléterai ces renseignements.

Le nombre des cartiers est illimité; il faut qu'ils se munissent d'une commission de la régie et fassent renouveler tous les ans leur licence.

Le papier au pot pour les points leur est vendu vingt-deux francs les mille feuilles de $0^m,42$ sur $0^m,39$. Le papier à figures ou à as de trèfle imprimés leur coûte trente francs les mille feuilles de $0^m,40$ sur $0^m,37$.

Ces détails sont extraits du splendide volume qui a été publié par la Chambre de commerce de 1847-48, sous le titre de *Statistique de l'industrie à Paris.*

On comptait, en 1847, 129 cartiers, dont 16 à Paris. En 1848 leur nombre augmenta; on en comptait 17 à Paris et 157 pour toute la France.

Sur les 16 cartiers de Paris, il y en a 8 qui emploient plus de 10 ouvriers; il y en a 7 qui en emploient un nombre variable de 2 à 10; il y en a 1 qui n'a pas d'ouvriers.

De ces 16 cartiers, 6 joignent à la fabrication des jeux de cartes celle du carton en feuilles; un septième fait le papier de fantaisie.

Le nombre total des ouvriers employés à Paris se compose de 263 personnes, dont 160 hommes, 97 femmes, 3 garçons et 3 filles.

Le détail des hommes est celui-ci : 51 lisseurs, 29 peintres, 26 meneurs de ciseaux, 19 colleurs, 15 mouleurs, 12 hommes de peine, 4 petits col-

leurs, 2 encolleurs, 1 chauffeur, 1 contre-maître, 2 apprentis et un jeune petit colleur.

Que la statistique est donc une belle chose! Si ce livre se vend un peu, il y aura un certain nombre de personnes qui sauront qu'il existe à Paris un jeune petit colleur de cartes, un seul, *rara avis;* lequel probablement ne se doute pas de cette gloire et, quand il sort de l'atelier, se complaît à faire des gestes fantasques en présence des sergents de ville.

Les femmes sont : 78 tableuses ou trieuses, 9 journalières, 8 recouleuses, 2 contre-dames (j'ignorais ce joli mot), 2 apprenties et une petite tableuse. Cette dernière avait probablement des dispositions.

La moyenne du salaire pour les hommes est de 3 fr. 63; il monte jusqu'à 5 francs, il ne descend pas au-dessous de 2 fr. 25.

Pour les femmes, la moyenne est de 2 fr. 04, s'élevant jusqu'à 2 fr. 50, ne s'abaissant que jusqu'à 1 franc.

La statistique se permet de renseigner le public sur la vie privée des gens. Les ouvriers cartiers, dit-elle, sont en général très-sages. Les lisseurs cependant, qui se fatiguent beaucoup, boivent un peu. S'ils ne boivent qu'un peu, tout va bien.

Enfin, et c'est le dernier renseignement, la régie a contrôlé, en 1847, 5 555 807 jeux, dont 1 337 678 à

Paris. En 1848, elle n'en a contrôlé que 4 476 723, dont 1 009 129 à Paris : différence, 19 p. °/$_0$. La révolution de février a donc coûté la vie à 328 549 jeux de Paris, et, pour généraliser, à 1 079 184 jeux français.

L'importance des affaires, qui s'estimait en 1847, à Paris, 916 500 francs, n'a plus été estimée que 623 000 francs. — 32 p. °/$_0$ de différence.

L'histoire des cartes est bien complète; passons maintenant à l'histoire des jeux de cartes.

DEUXIÈME PARTIE.

LE JEU ET LES JOUEURS.

I.

Du jeu au xve et au xvie siècle.

Il y avait une fois un roi du Nord, un roi scandinave, qui, saisi d'une violente fureur contre le jeu, le défendit sous les peines les plus sévères. Ni cartes, ni dés, ni loto, rien n'était permis. Tout disparut. Voilà le roi enchanté qui se promène majestueusement dans son cabinet en s'adressant tous les matins ces paroles flatteuses : « Que tu es un homme puissant ! Est-il bien sûr que tu ne sois qu'un homme ? » Au bout de quelques jours, la police secrète l'avertit que les seigneurs de sa cour se réunissaient dans un tripot mystérieux et y jouaient des sommes folles. Ordre de découvrir le lieu de la réunion et de saisir les pièces de conviction. On apprit que le lieu du délit était un grand salon; un espion s'y glissa. Personne ne

parlait ; il n'y avait, suivant l'ordonnance, ni cartes, ni dés, ni loto. Cependant, de temps en temps, certains personnages manifestaient une grande joie, et certains autres une grande tristessse. Ils se faisaient passer de l'argent. Évidemment ils jouaient. Mais à quoi? L'espion n'y comprit rien, et le roi eut la migraine. Longtemps après, il apprit que ses courtisans avaient imaginé ceci : ils tenaient leurs regards fixés sur les grandes fenêtres du salon ; ils choisissaient une vitre. Le gagnant était celui sur la vitre duquel, dans un nombre donné de minutes, venait se poser le plus grand nombre de mouches.

Cette anecdote me dispense d'écrire, en tête de cette seconde partie, d'éloquentes réflexions sur le jeu et sur la violence avec laquelle la passion du jeu bouleverse la sagesse des hommes. Le jeu a été défendu de tout temps. Les Romains rédigèrent un grand nombre de lois pour l'interdire, et ils jouèrent comme des fous. Ils jouaient avec des osselets, les misérables ! C'était monotone à en périr d'ennui ; ils trouvaient ce plaisir délicieux. Les Pères de l'Église et les conciles multiplièrent les défenses. On voit, au XIe siècle, que le cardinal Pierre Damien condamne un évêque de Florence, qui a joué à l'excès dans une auberge, à réciter trois fois de suite le psautier, à laver les pieds de douze pauvres et à leur donner un écu par tête.

Le jeu a été prohibé par Mahomet. Il est étonnant que tous les mahométans ne jouent pas.

Dans l'Inde et en Chine, le jeu est la grande affaire[1]. Le poëme de Mahabarata nous montre Judishter et ses quatre frères, quoique célébrés comme les modèles de la sagesse royale, perdant leurs trésors et même leur royaume au jeu de dés.

Mais ni les osselets des Romains ni les dés n'ont rien à voir ici. Nous avons à exposer l'histoire du jeu des cartes et à raconter la fortune qu'il a faite. Si

1. « Le jeu est la passion dominante des Chinois; à peine l'ouvrier a-t-il touché son modique salaire, qu'il court le jouer, sans s'inquiéter s'il lui refusera de quoi se nourrir.... C'est une rage, une fureur qui met dans un curieux contraste leur sordide avarice. Au reste, ce ne sont pas seulement les Chinois de la basse classe qui sont ainsi atteints de la manie aléatoire. Grands et petits, ouvriers et marchands, tous sont joueurs, et joueurs effrénés. Aussi aucun peuple ne possède autant de moyens de satisfaire sa passion dominante : aux Chinois, tout est bon pour le jeu, pourvu qu'ils puissent établir une chance favorable et une chance contraire qui s'équilibrent à peu près. Les jeux qui, parmi nous, sont laissés à l'enfance, le Chinois de tout âge les pratique avec frénésie. Cela ne les empêche pas d'avoir, comme nous, des jeux plus relevés, où un heureux caprice du sort peut doubler une fortune en un instant, et, en un instant aussi, un caprice fatal la faire perdre. J'ai vu des maisons à Emouï qui feraient le digne pendant de nos tripots les plus éhontés, et, chose qui m'a surpris, j'ai retrouvé dans la langue des joueurs de l'extrême Orient les mêmes expressions pittoresques et figurées qu'on remarque dans les nôtres. » (Le capitaine Montfort, *Voyage en Chine*, chez V. Lecou, 1854, in-18 anglais.)

Nous avons vu que l'on a des cartes chinoises au cabinet des Estampes; ce sont des espèces de fiches chargées de caractères que les sinologues n'ont pu déchiffrer.

nous avions de la science à revendre, nous aurions voulu secouer les archives du monde entier pour en tirer un volume imposant. Plus modestes, nous n'avons regardé que la France. C'est d'ailleurs avec les cartes françaises que l'on joue en Europe; et ne pouvant tracer qu'une esquisse, nous avons dû choisir le modèle le plus aimable.

Au chapitre XXII de *Gargantua*, le révérend curé de Meudon a dressé la liste des divertissements qui délassaient son héros. *Gargantua* excellait à ces jeux, qui étaient au nombre de deux cent treize.

Il y en a dont le nom seul ferait rougir jusqu'aux oreilles les jeunes ladies; je ne transcrirai donc pas cette liste. Je m'en servirai toutefois; car c'est le premier document où se trouvent en abondance des indications qui permettent de savoir ce que les Français avaient déjà fait de leurs cartes. Un siècle au plus s'était écoulé depuis leur création, ou plutôt depuis leur régularisation.

Les érudits ont planté leur tente sur ce large terrain. Voyez plutôt le commentaire qui se trouve dans l'édition de MM. Esmangart et Éloy Johanneau. Comme toujours, ils ont fait plus de bruit que de besogne.

A l'époque où Rabelais écrivit son XXIIe chapitre de *Gargantua*, la France connaissait les jeux de cartes que voici :

Le flux d'abord, un jeu des anciens jours, sim-

ple comme eux. Louis XII y jouait dans son camp, à la vue de son armée[1]. François Ier l'aimait aussi. On joue encore au flux dans le pays de ce roi charentais, vers Cognac et Fontenay-le-Comte.

La prime. Il y a deux jeux de prime. On y jouait encore sous Louis XIV.

La vole. Commentaire absent.

La pile. C'est un terme du jeu de triomphe. Était-ce alors un jeu spécial?

La triomphe. Ce jeu est le père de l'écarté.

Le cent (piquet). Le piquet s'appelle encore aujourd'hui le cent ou la grande brisque dans la Charente.

Le trente et ung. Peut-être était-ce déjà le benin petit jeu du vingt et un et du trente et un, qui fait la joie des familles paisibles. Il ne faut pourtant pas l'affirmer.

La condemnade. Jeu qui se jouait à trois. Il y a dans les poésies de Clément Marot une épître qu'il perdit, dit-il, à la condemnade contre les couleurs d'une demoiselle. C'était donc un jour où il y avait des gages, comme dans les petits jeux de notre enfance.

La charte virade (carte tournée). J'en ignore.

1. Voy. Hubert Thomas, *Vie de l'Électeur palatin*, Francfort, in-4°, 1524, p. 24.

Le maucontent. C'est le Hère, le Malheureux du Languedoc[1].

Le lansquenet. Celui-là, nous le connaissons de longue main.

Le gay. Les savants pérorent : gay c'est j'ai, et j'ai, c'est le cri du joueur qui a ce qu'il faut pour gagner. En Normandie, alors, le brelan s'appelait *le j'ai ;* soit.

La séquence.

La luette. Les marins de la Saintonge y jouent aujourd'hui sur les sables du rivage.

Le torment. Jeu de cartes, dit Le Duchat. Mais quel jeu?

La ronfle. Bullet nous a édifiés au sujet de la ronfle. L'étymologie celtique qu'il a donnée est son chef-d'œuvre. La ronfle, c'est là le point. La Monnoie et le grand dictionnaire de Trévoux le prouvent. Il ne s'agit que d'avoir le point, c'est-à-dire des cartes dont les valeurs particulières, additionnées ensemble, surpassent le total des valeurs représentées par les cartes de l'adversaire. On joue à la ronfle dans les Vosges. C'est un jeu très-simple, tel qu'il le faut à des montagnards qui ont besoin de se délasser après avoir fait leurs fromages.

1. Rabelais le cite encore sous un autre nom qui a pour équivalent *Sganarelle.*

Le glic (de glück, bonheur, chance). Villon a écrit ce vers :

Au berlan, au glic, aux quilles.

C'est un terme du jeu qui s'appelle *dix-croix*. A Metz, on s'en sert encore; c'est presque un mot du pays, dans le voisinage de l'Allemagne. Les Messins étouffent le mot; ils le prononcent : *glit*.

Le forcé. C'est un terme du jeu de l'hombre.

La mousque. Cela semble être la mouche; mais le jeu de cartes dit *de la mouche* date du XVIIe siècle. On croit que c'est, dans Rabelais, un jeu analogue au colin-maillard, auquel cas il faut le rayer.

L'archer tru. Vieux français, la bonne langue de nos pères d'autrefois. Le *trut* est un jeu de notre Saintonge; on dit que *trut* c'est le mot qui désigne le coup nécessaire pour le gain.

Même ainsi réduite, la liste des jeux de cartes indiqués par Rabelais s'étale convenablement. Les jeux du terroir se révèlent à leur nom; ils dérivent, en général, du piquet.

Nous parlons du piquet : ce mot-là est sur la liste de Rabelais; seulement le vrai jeu de piquet a été nommé par lui *le cent*, et, sous cette désignation, Rabelais indiquait un jeu différent.

Le Duchat a raison de le dire; mais pourquoi le

dit-il ainsi : « Ce n'est pas le jeu de cartes venu d'Espagne au milieu du XVIIe siècle. » Erreur. C'est Ménage qui vous a soufflé cela; lui seul est de cette opinion, et on ne sait guère pourquoi il en est. Tout est contre lui. Vous n'aviez qu'à lire la liste de Rabelais pour y voir le piquet sous le nom de jeu du cent.

Rabelais cite aussi « le tarau. » On jouait encore le tarot; mais on le jouait de moins en moins.

Il ne cite pas la bataille; je le regrette. Je n'en ai presque rien dit dans la première partie de ce livre; mais je crois que l'innocente bataille a dû être le premier jeu de cartes français. Ce n'est pas un jeu, je le sais bien; mais c'est un maniement des cartes qui n'exige aucune étude et qui amuse encore. Ne nous passionne-t-il pas quand nous n'avons pas fait toutes nos dents? Si Charles VI jouait aux cartes, il devait tout au plus jouer à un jeu de cette nature. Et de la bataille a dû naître le piquet.

Le lansquenet, c'est l'Allemagne, comme le jeu de l'hombre, c'est l'Espagne. La France y jouait.

Le jeu de l'hombre, c'est-à-dire le *jeu de l'homme*, est probablement le plus ancien des jeux modernes; il a dû être inventé en Espagne avant que le piquet, avant même que les cartes fussent connues en France. C'est une dérivation très-naturelle du jeu des tarots primitifs : il faut du loisir et de la gravité pour y jouer.

Au contraire, le lansquenet sent le soudard à plein nez. Il naît à la fin du XVe siècle ou au commencement du XVIe, dans quelque corps de garde d'Allemagne. Les lansquenets (de *land* et *knecht*) étaient les aventuriers du pays. Ils ne fumaient pas alors; ils créèrent ce jeu où il est si facile de tout comprendre et si facile aussi de tricher. La vogue lui vint. Les soldats de tout pays l'adoptèrent, et, conséquemment, toutes les nations : du soldat à la fille d'auberge, de la fille d'auberge au valet, du valet au maître. Les maîtres l'ont pris à présent en affection. Ce jeu de bandits est très-aimé des beaux fils.

Ainsi marche la civilisation : ce qui vient d'en haut va en bas; ce qui vient d'en bas va en haut. Les cartes avaient en un siècle conquis l'Europe. Les poëtes du temps en parlent avec amour. Le seigneur Villon, qui ne fréquentait pas au palais du roi, lègue à son ami Perrinet

> Trois detz plombez de bonne carre,
> Et ung beau ioly ieu de cartes.

On lit dans Crétin :

> Pour les écots n'y montent : si font rage
> Aux dez foncez[1] et cartes lansquenets.

Bonaventure Despériers parle d'un chantre qui s'y

1. Plombés.

entendait; et, dès Louis XII, une farce du temps s'écriait :

> Allons, des cartes à foison,
> Vin clerc et toute gourmandise.

En ce temps de fêtes, qui est le règne de François Ier, les dames de la cour inventèrent le reversis, jeu à revers, jeu où les règles sont retournées. Inventèrent, ai-je dit pour faire comme tout le monde; mais le reversis est espagnol; c'est le jeu *la gana pierde*, qui perd gagne. Il est venu en France avec Marguerite de Navarre. Les dames de la cour s'y adonnèrent; voilà tout.

Sans doute c'est lui que Rabelais désigne par le nom trivial de *coquimbert*, qui *gagne perd*. Le mot de reversis est si peu fait pour la langue du peuple! Je ne sais pas si on joue encore au reversis, mais on le connaît. Béranger l'honore d'une estime toute particulière.

Le berlan, le brelan, voilà un vieux jeu du pays, contemporain de la bataille, jeu tout bête, qui a servi à en faire naître bien d'autres. Bullet veut que berlan signifie hasard en celtique. Cela se peut. Du nom de ce jeu, on appela longtemps brelans les maisons où l'on jouait.

En somme, les cartes sont en grande faveur au XVIe siècle. François Ier ne les détestait pas en catimini. Il protégeait le jeu de paume par des

lettres patentes[1] et déclarait que tout gain fait à ce jeu était un juste gain, et comme le salaire d'un travail. Mais ce roi chevaleresque, qui donnait de l'argent aux protestants d'Allemagne et qui faisait brûler les protestants de France, n'avait pas coutume d'agir avec suite. Il défendait (et du reste il avait raison) à tous ceux qui maniaient les deniers et finances du royaume de jouer à quelque jeu que ce fût, sous peine de privation de leurs offices, du fouet, du bannissement et de la confiscation[2].

Vers la même époque, divers arrêtés du parlement défendaient aux habitants de Paris de donner à jouer dans leurs maisons.

En Allemagne et en Italie, la rage du jeu était toute naturelle dans un siècle d'aventures. Il me semble que Benvenuto Cellini parle de l'adresse des joueurs de Venise. Le concile d'Augsbourg, en 1548, refuse la communion à quiconque n'a pas une sainte horreur des jeux de hasard[3].

1. Du 9 novembre 1527.

2. Lettres du 14 juin 1532.

3. Je prends une précaution. Presque à toute occasion je serai tenté d'écrire, en exposant les faits : « Le jeu faisait fureur alors ; c'était un temps fait pour le jeu ; les émotions que donnent le hasard convenaient particulièrement aux hommes qui vivaient à une pareille époque. » Je demande pardon d'avance pour toutes les phrases semblables qui m'échapperont. Cette facilité que l'on a pour des phrases de ce genre vient tout bonnement de ce qu'en tout temps le jeu fait fureur, de ce qu'en tout temps il est en vo-

Les évêques, qui faisaient des règlements, les violaient; les officiers de justice, qui rendaient des arrêts contre les joueurs, jouaient également. Le chancelier de l'Hospital, à Bordeaux, adressa une mercuriale énergique aux membres du parlement de Guienne. « Je sais, dit-il, qu'il y en a ici qui jouent étrangement. »

Henri II avait été beau joueur, suivant Brantôme. Les grosses sommes commencent à se montrer; bien vite les fortunes sont ébranlées. On voit, dès cette époque, de hardis gaillards. Un capitaine, La Roue, offre de jouer vingt mille écus[1] contre une des galères d'André Doria. Les vingt mille écus d'alors en valaient bien cent mille de notre temps. C'était un joli enjeu à glisser sur une carte. « Coupez. — Voilà. — Huit de trèfle. — Valet de cœur. A moi la galère! » Nous ne jouons plus de cette façon-là : une corvette, *la Bayonnaise*, à son retour des mers de la Chine; ou *l'Agréable Isabelle*, capitaine Colas, chargée de coton, ou *le Jules César*, en partance pour la Californie.

François II eut à peine le temps de soupirer auprès de Marie Stuart; Charles IX faisait des vers.

gue, de ce qu'en tout temps on y est prêt. Empêchez cela. Les conciles ne l'ont pas pu et les évêques ont joué. Les prescriptions du concile de Trente, comme celles du concile d'Augsbourg, en disent quelque chose.

1. Brantôme.

Henri III joua au bilboquet[1]. Catherine de Médicis aimait les Bohémiens, l'astrologie, la divination. Si la cour ne fit pas grand cas du piquet et du reversis sous ses trois fils, la reine mère estima beaucoup les magiques cartes et les Bohémiens qui en comprenaient le langage. Il se joua, à l'hôtel de Soissons, plus d'une partie mystérieuse dans laquelle la mort du duc de Guise ou de quelque autre personnage gênant se trouvait être le secret demandé à la réussite.

Le même duc de Guise faisait ce que le roi ne faisait pas : il jouait en monarque. Apparemment il croyait pouvoir perdre dix fortunes de prince; si les affaires de la Ligue n'allaient pas trop mal, la couronne l'attendait. Il gagna une fois cent mille livres à M. d'O, surintendant des finances, qui le lendemain lui envoya soixante-dix mille livres en argent et dix mille écus en or renfermés dans un sac de cuir. Il y a plaisir à faire des libéralités quand on a trouvé la fortune libérale. Le duc de Guise prit le sac de cuir, le croyant rempli d'une somme en argent, et l'offrit par manière de gratification à un certain Lavienne, commis du surintendant, qui lui apportait son gain de la veille. Le commis s'en va, ouvre le sac, y trouve dix mille écus, et soupçonnant une

1. Il joua aussi aux cartes. Le *Journal de l'Étoile* dit qu'il « avait dressé en son Louvre un déduit de cartes et de dez. »

méprise qui déplaira au duc, revient lui rendre le sac. Le duc de Guise répondit qu'il ne voulait pas contrarier la volonté du destin, et il lui laissa ce beau denier [1].

Henri de Navarre, qui devait être Henri IV, allait donner l'exemple, un fâcheux exemple, aux gentilshommes. Dès qu'il fut devenu l'allié d'Henri III et qu'il eut amené ses huguenots à l'armée royale qui assiégeait Paris, les cartes furent en grand honneur autour de lui, et les courtisans d'Henri III, qui n'avaient pas comme lui la passion unique du bilboquet, ne se firent pas attendre pour répondre à l'appel du Béarnais. La veille du jour où Henri III fut assassiné, il y avait une belle partie engagée sous les tentes de ses généraux. Je laisse parler le fils de Charles IX et de Marie Touchet, le duc d'Angoulême :

« Le roi, dit-il [2], nous commanda de nous retirer, et M. de Bellegarde, comme premier gentilhomme de sa chambre, ferma son rideau et m'accompagna jusqu'à la porte de mon logis, où je trouvai que Chemerault, Richelieu, Lavergne et Renty jouaient à la prime, à quoi je me mis pour cinquième.

« Ce jeu dura jusqu'à quatre heures du matin ; et

1. *Dictionnaire d'anecdotes*, Paris, 1776.
2. *Mémoires du duc d'Angoulême.*

le soleil venant à paraître, je me mis au lit, où commençant à vouloir prendre du repos, un de mes valets de pied survint, qui me donna la nouvelle de mon entière perte, criant tout étonné, comme méritait un tel malheur, que le roi était blessé. »

Henri III mourant, Henri de Navarre était roi de France. De son règne date une ère nouvelle pour le jeu de cartes. Il y aura désormais le jeu du roi; ce sera l'un des grands amusements, le plus couru, le mieux aimé de la cour. Louis XIV en fera presque une institution d'État.

II.

Henri IV et Louis XIII.

Le XVIe siècle a été l'âge du jeu militaire. L'Europe était couverte d'aventuriers, salade en tête, épée au poing, qui pour l'un ou pour l'autre pillaient sans vergogne villes et villages et jusqu'aux propriétés du saint-siége. Les guerres de religion s'ajoutèrent à ces querelles. Ce fut alors une mêlée où il ne se faisait pas de quartier. Bref, après les coups de mousquet, le butin. On est riche, on joue. Parlez-moi des aventuriers pour faire aller le commerce des cartes. Le lansquenet et tout ce qu'il y avait de jeux rapides et hasardeux régnèrent dans les camps et dans les auberges. Au XVIIe siècle, il y

aura moins de cohue, plus d'ordre, et une sorte de régulateur à la cour.

Henri IV est un aventurier devenu roi. Telle est la transition. Henri IV ne pouvait se défaire, au Louvre, des habitudes qui avaient égayé ses soirées au temps de ses aventures. Le jeu vaillant et goguenard, entre des amis sincères et de moins sincères amies, lui semblait le plus agréable des passe-temps. Il avait beau n'y pas être heureux, les rois ne doivent pas compter comme les petits bourgeois, pensait-il, et il ne reculait jamais devant un enjeu.

Sully entrait dans une colère blanche toutes les fois qu'il apprenait la nouvelle d'un désastre, mais il payait. Biron et Bassompierre étaient les héros de ces fêtes. Le premier perd en une année cinq cent mille écus (quatre ou cinq millions). Ce furent ses dettes qui l'amenèrent à mal. Il avait besoin de plus d'argent que son ami Henri IV ne lui en pouvait donner; il en demanda à d'autres, et les autres lui en promirent s'il voulait se mettre dans leur ligue. Biron devint de cette façon un conspirateur et un traître. La veille du jour où il fut arrêté, il jouait encore à la prime avec la reine[1]. C'est la prime, à ce qu'il paraît, qui est le jeu favori de ces temps-là.

1. *Vie et mort du maréchal de Biron*. Paris, 1603. (Voy. les *Archives curieuses*, 1re série, t. XIV, p. 110.)

Les reines, soit Margot, soit l'Italienne Marie de Médicis, ne contrariaient pas Henri IV dans des goûts qu'elles partageaient. Elles avaient plus de chance que lui. De même, si Biron perdait et se perdait, Bassompierre faisait fortune[1]. Il parle du jeu comme d'une occupation naturelle et de la première de toutes.

Il écrit en 1606 :

« J'arrivai à trois jours de là à Limoges, où je trouvai le roi qui me fit très-bonne chère; et dès le même jour je me mis à jouer avec lui, et gagnai durant le voyage plus de cent mille livres[2]. »

Une autre fois il gagna à d'Épernon vingt-cinq mille écus. D'Épernon était pingre; c'était pain bénit que de lui gagner son argent. Bassompierre achète là-dessus un habit de quatorze mille écus et une épée de cinq mille, le tout scintillant de petits diamants et chamarré de perles. Il s'agissait d'assister en grand costume aux fêtes du baptême des enfants du roi.

Mais les joueurs de France rencontraient parfois

1. Un des enfants naturels qu'il avait par le monde, ayant hérité de sa chance, prétendit hériter aussi de son nom. Bassompierre fait des difficultés; son fils retourne au jeu, s'y enrichit davantage et revient offrir 50 000 écus à son père pour prix d'une reconnaissance. Le père, séduit, accepte la somme. (V. Amelot de la Houssaie, *Mém. Hist.* II, 15.)

2. *Mémoires de Bassompierre*. Collection Petitot, t. XIX, p. 353, 367, 374.

de rudes adversaires, venus chez eux de l'étranger pour les mettre à mal. Certains messieurs de bonne naissance, espagnols ou italiens, couraient le monde à cet effet. L'*Histoire générale des Voyages* nous apprend qu'il y en avait même en Afrique et en Asie, à la cour des rois négrillons, à la cour des rois de l'Inde. Le voyageur Beaulieu en rencontre un, dom Francisco Carnero, qui faisait constamment sauter la banque du roi d'Achem par des procédés à lui connus. Le Portugais don Antonio Pimentel semble avoir joué un rôle de ce genre à la cour d'Henri IV qui, dès qu'il le vit, l'estima fort.

Bassompierre raconte sa première rencontre, en 1608.

« Dès que le roi sut que j'étois arrivé à Paris, il m'écrivit pour me faire promptement venir à la cour, me mandant que j'avois jusques alors été le plus grand joueur de sa bande, mais qu'il étoit depuis peu arrivé un Portugais, nommé Pimentel, qui me passoit de beaucoup. »

Bassompierre, piqué, accourt à Fontainebleau. On s'installe, on s'attaque. C'est une campagne furieuse. Il y avait tous les jours des gains de vingt mille pistoles. L'argent était trop lourd, l'or aussi; on imagina des jetons qui valaient jusqu'à cinq mille livres. A la fin de la saison, Bassompierre avait gagné cinq cent mille livres, et Pimentel deux

cent mille écus. Ils savaient, comme le devait dire Régnier, que

> Corsaires à corsaires,
> L'un l'autre s'attaquant, ne font pas leurs affaires.

et ils avaient tondu les moutons autour d'eux.

Bassompierre n'en mourut pas moins très-endetté. Quant à Pimentel, il eut l'ingénieuse idée d'aller voir Sully pour quelque grâce. « C'est moi qui ai l'honneur de faire si souvent la partie du roi. — Comment! ventre de ma vie, vous êtes ce gros piffre qui lui gagnez son argent. Pardieu! vous êtes mal tombé, car je n'aime ni ne veux ici de pareilles gens. »

Le pauvre Sully leur en voulait rudement. Il n'aimait pas à recevoir du roi des lettres semblables à celle-ci[1], datée de 1609 :

« Mon amy, j'ay perdu au jeu vingt-deux mille pistoles ; je vous prie de les faire incontinent mettre ès mains de Feideau qui vous rendra celle-cy, afin qu'il les distribue aux particuliers auxquels je les dois, ainsi que je luy ay commandé. A Dieu, mon amy.

« Ce lundy matin 18 janvier, à Paris, HENRY.

« Je veux que cette somme soit employée dans un comptant. »

Il fallait faire les fonds sur-le-champ pour l'hon-

1. *Mémoires de Sully*. Collect. Petitot, t. VIII, p. 11.

neur du roi, qui ne manquait pas, quelques jours après, d'aller voir son ministre, lui demandait pardon et promettait d'être moins prodigue.

Mais il ne la tenait guère, cette promesse, et il allait chez Zamet, financier venu de Lucques, « seigneur suzerain d'un million d'écus, » comme il s'appelait, recommencer les parties fines. Il y apprend un jour, au jeu, qu'une princesse chère à son cœur allait lui être ravie. « Prends garde à mon argent, dit-il à Bassompierre, et entretiens le jeu, pendant que je vais savoir des nouvelles plus particulières. »

On lit, à la fin des *Économies royales* de Sully[1] :

« Le jeu de hasard luy estoit tourné en mauvaise habitude. — La conséquence de son exemple estoit la ruine de plusieurs riches maisons. — Il estoit cause que des belistres, pour s'enrichir, usoient de piperies et artifices damnables[2]. »

Voilà Henri IV accusé très-nettement d'avoir encouragé l'industrie des Grecs (le mot est ancien).

1. *Mémoires de Sully*. Collect. Petitot, t. IX, p. 325.

2. « J'ai tenu note, dit ailleurs Sully, de plusieurs sommes considérables perdues au jeu par Henri; je ne les marquerai pas toutes. Le 11 décembre 1606, ayant perdu tout son argent, il me manda par un billet que Morand lui portât le soir 2000 pistoles. En 1607, il me fit demander par Beringhen 9000 livres qu'il avait perdues à la foire Saint-Germain en bijoux et bagatelles; il m'écrivoit que les marchands le tenoient *au cul et aux chausses* pour cette somme. Le même me vint encore demander 5265 livres. Trois jours après, j'en donnai 3000 autres, et, une autre fois,

En effet, à l'exemple de la cour, les bourgeois se divertissaient. On voit une maison du faubourg Saint-Germain louée quatorze cents livres pour quinze jours à un nommé Jonas qui donnait à jouer pendant la foire[1]. On louait de simples cabinets ou garde-robes plusieurs pistoles par heure, et, quand il fallait payer, on se battait ou l'on plaidait : rien de moins édifiant.

L'excellent Mathurin Régnier ne parle-t-il pas, dans sa quatorzième satire, d'un célèbre joueur d'alors, de Galet, qui fut obligé à la fin de vendre son hôtel? Il demeurait rue Saint-Antoine, auprès de l'hôtel Sully. Ne peint-il pas ce genre d'homme, alors déjà connu, qui vit du profit des cartes,

> Et qui dans le brelan se maintient bravement
> N'en déplaise aux arrêts de notre parlement?

Tous les poëtes, ou presque tous, vivaient dans ce monde. Villon avait ouvert la marche. Les amis de Théophile ne virent pas de honte à rendre ainsi leur existence très-animée. Ils burent et ils jouèrent.

3600. Les années suivantes furent encore plus dispendieuses : le 18 janvier 1619, je comptai au roi 22 000 pistoles qu'il avait perdues au jeu, dont 51 000 livres contre le Portugais Édouard Fernandès. » Cette dernière somme équivaut à quelque chose comme 6 ou 700 000 francs d'aujourd'hui. Et Sully ne dit pas tout. Or, Henri IV ne s'adressait à lui que dans les cas d'absolue nécessité. Quel gouffre!

1. La foire Saint-Germain, tenue périodiquement sur le terrain de l'antique abbaye, là où a été établi le marché.

En sortant du vieux cabaret de la Pomme de Pin, qu'on vient d'abattre hier[1], ils allaient remuer les cartes chez quelque courtisane, chez quelque Zamet ou quelque Galet. S'il faisait beau soleil : « En avant la poésie! à travers champs, mes amis. Il y a des cerises mûres dans le clos de Bourg-la-Reine, allons jouer de ce côté-là; nous nous rafraîchirons. » Chemin faisant, on braillait en chœur.

Henri IV mort[2], il y a un temps d'arrêt. Les lois

1. Dans la rue Mouffetard, au coin de la rue Contrescarpe, là où, de Rabelais à Restif de la Bretonne, ont été boire leur chopine tous les verts gaillards de la littérature gauloise.

2. En parlant de la mort d'Henri IV, le *Mercure françois* raconte une autre mort, celle d'un joueur mort les cartes à la main, et compatriote de Ravaillac :

« L'Angoumois nous a fourni de deux abominables monstres en cette année : de Ravaillac et du nommé Pennichon, natif de Persennac, lequel, étant prisonnier en la Conciergerie, au mois de septembre dernier (1610), y mourut d'une mort merveilleusement subite. Il ne pouvait s'engarder de jouer : ayant un jour perdu son argent, il fit d'affreuses imprécations sur son corps et sur son âme, en ce que jamais il ne jouât aux cartes.

« Nonobstant, peu de jours après il se remit à jouer avec ceux de sa chambre, et, sur une dispute pour *écarter*, il recommença ses exécrables jurements, dont un de la compagnie lui ayant dit qu'il devait craindre la justice divine, il recommença de plus fort à jurer et fit tant qu'il fit *refaire*. Mais aussitôt que les trois autres cartes lui eussent été données, il les mit dans son chapeau qu'il tenait renversé devant lui, et, voulant les y regarder, ayant les deux bras accoudés sur la table et sa face penchée dedans, il y rendit l'âme si subitement qu'un lui ayant dit : « Jouez donc! » et l'ayant poussé du coude, pensant qu'il fût endormi, il tomba roide mort sur le plancher. »

(*Mercure françois*, 1610, t. I, p. 512.)

se réveillent. Je demande la permission de citer le préambule de l'ordonnance du 30 mai 1611, qui offre de l'intérêt.

« Louis, etc. Les rois nos prédécesseurs, mus d'un zèle singulier envers leurs sujets, ont de temps en temps, par de bonnes et saintes lois, apporté le remède convenable aux vices et mauvaises coutumes qui pouvaient détourner leurs susdits sujets du chemin de la vertu, altérer les conditions honorables de leurs officiers, et généralement apporter du désavantage aux familles des meilleures villes du royaume où le jeu s'était introduit. Pour réprimer la licence duquel ayant été fait de beaux règlements et ordonnances, même s'étant ensuivis plusieurs arrêts de nos cours souveraines contre les brelans et ceux qui en pratiquaient l'usage, nous l'avons, à notre grand regret, trouvé si commun, à notre avénement à la couronne, que nous avons vu en peu de temps plusieurs de nos officiers et sujets de différentes qualités, après avoir, ès dits brelans, aux jeux de cartes et de dés, dissipé ce que l'industrie de leurs pères leur avait avec un long travail honorablement acquis, été contraints d'emprunter de grandes et notables sommes de deniers, et icelles encore perdues et consommées, faire banqueroute à leurs créanciers, à la ruine de plusieurs bonnes familles; pour à quoi remédier savoir faisons que... etc. »

Cette peinture n'est pas gaie. Et, puisqu'il faut des ombres en tout tableau, les historiens ne devraient pas l'oublier quand ils racontent le règne d'Henri IV.

L'ordonnance de 1611 fut deux fois renouvelée et exécutée avec rigueur. Les officiers du Châtelet de Paris y veillèrent. Le commissaire Destrechi[1] ayant eu avis que les nommés Duméri et Le Mage donnaient à jouer dans une maison où ils logeaient, s'y transporta et y trouva quatre hommes jouant aux cartes. Il fit assigner les deux maîtres du logis et les quatre joueurs; l'affaire fut portée à l'audience de police, et, par sentence du 21 avril 1635, ces six hommes furent condamnés à dix mille livres d'amende chacun, applicables un tiers au dénonciateur, les deux tiers aux pauvres.

Cette sévérité effrayait les gens du commun. A la cour, le roi Louis XIII contenait les joueurs par son exemple[2]. Il n'aimait que l'arbalète, et s'en servait merveilleusement; d'où il a été nommé Louis le Juste. Richelieu ne jouait guère; il faisait une autre besogne.

Mais la reine Anne d'Autriche, espagnole, aimait les cartes et organisait des parties innocentes. Le frère du roi, Gaston, les aimait aussi. Il paraît même

1. Collection Leber, t. X, p. 240.

2. Sauf le maréchal d'Ancre, qui jouait assez ordinairement un jeu de 20 000 pistoles (environ 600 000 francs d'aujourd'hui).

que, sous le patronage de la reine et du frère du roi, les joueurs effrayés se rassurèrent peu à peu.

Les *Mémoires de La Porte* parlent d'un reversis à quatre auquel prenait part un Anglais, lord Montaigu, et je lis ce passage, à la date de 1626, dans les *Mémoires du duc d'Orléans :*

« Monsieur prit goût au séjour de la cour. Ses plaisirs d'ailleurs s'y rencontraient; aimant le jeu comme il faisait, c'était le lieu pour trouver des joueurs et de quoi jouer. Madame, reconnaissant que c'était l'une de ses plus fortes passions, tâche de s'y rendre complaisante; et, comme Monsieur revenait souvent de mauvaise humeur, tout transporté de déplaisir d'avoir perdu son argent, elle croit que ce lui serait une belle occasion de se le rendre plus familier et plus libre, si elle avait quelque somme entre ses mains pour lui donner, quand il se trouverait en ces accessoires. »

On voit ici que les ordonnances n'ont jamais réprimé que la moitié du mal.

Elles n'empêchaient pas alors le père de Mme de Maintenon de se ruiner[1], et les *Mémoires de Grammont* sont là pour attester que la profession

1. Voy. *Mme de Maintenon*, par M. de Noailles, I, 74, et la remarquable étude de M. Héquet, qui fait partie de *la Bibliothèque des chemins de fer*. Voici ce qu'Agrippa dit de son fils dans ses *Mémoires :* « Mon fils Constant perdit vingt fois plus qu'il n'avait vaillant, de sorte que, se trouvant sans ressource, il abjura sa religion. »

de joueur ne baissait pas du tout dans l'estime publique. Jetons-y les yeux ensemble. Ils nous apprendront ce qu'était alors la vie d'un grand seigneur qui voulait marcher sur les traces de Bassompierre.

Dès le chapitre Ier il est question du

« Relief incompréhensible qui, dans la guerre, l'amour et le jeu et les divers états d'une longue vie, a rendu le comte de Grammont l'admiration de son siècle. » L'admiration de son siècle, vous voyez! Notre héros n'est pas long à l'exciter.

« Le jeu rendait à merveille dans les commencements. »

Vient ensuite une jolie phrase :

« Chemin faisant, j'appris ce qui perfectionne la jeunesse et rend honnête homme, car j'appris toutes sortes de jeux aux cartes et aux dés. »

Puis des expressions de joueur déterminé, de petits récits, des confidences ou des anecdotes.

« Je me donne au diable s'ils ne sont une douzaine de baragouineurs à jouer cartes et dés qu'on n'entendrait pas Dieu tonner.... »

« J'avais senti pétiller mon argent au moment qu'il avait lâché le mot de cartes et dés.... »

« Le jeu m'a favorisé jusqu'ici; car je me suis vu quinze cents louis, tous frais faits, depuis mon arrivée.... »

« Le comte de Caméran joue au quinze, et moi

aussi; nous avons besoin d'argent, il n'en sait que faire, je commanderai un excellent repas. Il le payera.

« Ils ne cavaient d'abord que trois ou quatre pistoles, comme pour badiner; mais Caméran ayant été trois ou quatre fois de reste, il cava au plus fort, et le jeu devint plus sérieux. Il fut encore de reste; il devint orageux; les cartes volèrent par la chambre.

« Caméran perdit jusqu'à quinze cents pistoles et les paya dès le lendemain. »

C'est ainsi qu'on vivait dans les camps, à l'heure même où le Châtelet de Paris faisait si bonne justice. Nous arrivons au siége de Turin en 1639, et voici un petit profil du grand Turenne :

« M. de Turenne aimait naturellement la joie; la seule présence du chevalier l'inspirait. Il fut charmé de sa visite, et, par reconnaissance, il voulut le faire jouer. Le chevalier de Grammont lui dit, en le remerciant, qu'il avait appris de son précepteur que, quand on allait chez ses amis, il n'était pas prudent d'y laisser son argent, ni honnête d'emporter le leur. « Effectivement, » dit M. de Turenne, « il ne trouverait ni gros jeu ni grand ar-« gent parmi nous; mais, afin qu'il ne soit pas dit « qu'on le laisse aller sans avoir joué, jouons cha-« cun un cheval. »

Et Grammont en gagna quinze.

Plus tard, trente ans après, le même chevalier de Grammont va en Angleterre. Sa réputation l'y précède, sa fortune l'y accompagne. Charles II régnait, prince fort enclin à aimer les réjouissances et non pas seulement, comme Louis XIII, à tirer sur des pigeons. Les souvenirs de Whitehall s'étaient effacés. Les seigneurs anglais, au sortir d'une révolution faite par des puritains, avaient hâte de jouir agréablement de l'existence. D'ailleurs en ce moment on jouait dans toutes les cours. (Notez que pour suivre Grammont nous sautons pardessus trente années.) Le joueur français arrive, on le regarde comme un héros. C'est un Bassompierre, un Pimentel qui arrive pour montrer à ces mélancoliques insulaires de quelle façon on égaye la vie avec des cartes.

« Il fit d'abord sa cour au roi et fut de ses plaisirs. Il jouait gros jeu et ne perdait que rarement. Il était tous les jours retenu pour quelque repas, et ceux qui voulurent le régaler à leur tour furent obligés enfin de prendre leurs mesures et de le prier huit ou dix jours devant celui qu'ils devaient lui donner à manger. » Grande vogue et toutes sortes d'économies. Le sage Saint-Évremont lui adresse à ce propos ce petit conseil :

« Vous jouez du matin jusqu'au soir, ou, pour mieux dire, du soir au matin sans savoir ce que c'est que de perdre.... Jouez fort et ferme. »

Saint-Évremont, quoique exilé, aimait la France. Il voulait que le chevalier français y pût rapporter les dépouilles de toute l'Angleterre.

Grammont eut à Londres et ailleurs une foule d'aventures. Il rencontra de beaux et de vilains joueurs. Décrochons un portrait de sa galerie, celui de Richard Talbot (plus tard duc de Tyrconnel), qui avait gagné quarante mille livres de rente au jeu.

Ce Talbot « était gros joueur et raisonnablement distrait. Le chevalier de Grammont lui avait gagné trois ou quatre cents guinées la veille de son emprisonnement. Cette aventure lui avait ôté de la tête l'exactitude de payer dès le lendemain, selon sa coutume, et cela lui était tellement sorti de l'esprit qu'il ne s'en souvint pas après qu'il fut mis en liberté. Le chevalier de Grammont, voyant qu'il partait sans lui donner le moindre signe de vie sur sa dette, crut qu'il fallait lui souhaiter un bon voyage, et, l'ayant rencontré chez le roi comme il venait d'en prendre congé : « Talbot, lui dit-il, si vous « avez besoin de mes services ici pendant votre ab- « sence, vous n'avez qu'à dire. Vous savez que le « vieux Rupell a laissé son neveu pour solliciter ses « intérêts auprès de Mlle d'Hamilton ; si vous voulez, « je prendrai soin des vôtres. Adieu, bon voyage. « N'allez pas tomber malade par les chemins; mais, « si cela vous arrivait, souvenez-vous de moi dans

« votre testament. » Talbot, que ce compliment fit d'abord souvenir de sa dette, en fit un grand éclat de rire et lui dit en l'embrassant : « Mon cher chevalier, « je vous sais si bon gré de l'offre que vous venez « de me faire, que je vous laisse ma maîtresse et vais « vous envoyer votre argent. »

« Le chevalier de Grammont était tout plein de ces façons honnêtes de rafraîchir la mémoire de ceux qui l'avaient tardive sur le payement. »

Il s'en servit pour se faire payer de mille ou douze cents guinées gagnées à lord Cornwallis, beau-fils du chevalier Fox, aïeul du grand Fox, « petit hanneton, grand dissipateur, qui jouait volontiers, qui perdait tant qu'on voulait, mais qui ne payait pas de même. »

D'après ce que ces extraits du livre de Grammont nous apprennent, il paraît que l'exactitude dans le payement des dettes de jeu n'était pas la vertu distinctive des grands seigneurs anglais du XVIIe siècle. Si c'était respecter la loi que de ne pas payer après avoir perdu, c'eût été la respecter bien davantage que de ne pas jouer du tout.

III.

Influence de Mazarin sur l'histoire du jeu.

J'ai dit plus haut, et cela a pu paraître une exagération, que Louis XIV a presque fait du jeu une

institution d'État. Ce n'est pas une exagération du tout; c'est encore un fait historique très-important qui n'est pas mis en relief dans les histoires, et sur lequel j'appelle l'attention du public.

Mazarin est l'homme qui a mis Louis XIV dans ce courant d'idées. Mazarin jouait avec plaisir en sa qualité d'Italien; il semble qu'en sa qualité d'avare il n'aurait pas dû jouer; mais il trichait, il était sûr du bénéfice, et, en sa qualité d'avare, il jouait gros jeu. Ce goût naturel lui inspira une résolution très-importante signalée dans une note de la *Biographie universelle*.

« Mazarin, profondément imbu de l'esprit italien, indépendamment de son goût particulier pour le jeu, sut l'allier à ses vues politiques. Il s'en servit même pour prolonger l'enfance du prince sous lequel il gouvernait, et ce fut ainsi qu'il introduisit les jeux de hasard à la cour de Louis XIV, en 1648. Il engagea le roi et la reine régente à jouer. Cette manie passa de la cour à la ville, et de la capitale dans les provinces. On quitta les jeux d'exercice, dit l'abbé de Saint-Pierre. Les hommes en devinrent plus faibles, plus mal sains, plus ignorants, moins polis; les femmes, séduites à leur tour par ce nouvel attrait, apprirent à se moins respecter. Il était d'ailleurs joueur plus que suspect; il est vrai aussi qu'on pouvait le tromper impunément, pourvu que ce fût avec adresse. »

Ce que cette note indique mérite d'être développé.

Louis XI jette les fondements de la monarchie absolue qui devait jouer librement son rôle, anéantir la féodalité, élever les communes et préparer la grandeur de la France. Les luttes du XVI[e] siècle retardent le succès de l'entreprise. Richelieu vient qui continue Louis XI et laisse à Mazarin et à Louis XIV le soin d'en finir.

Mazarin, combattu par la Fronde, ne permet pas qu'on le renverse; il résiste, il triomphe. Alors il veut empêcher les retours de la révolte féodale, et, pour les empêcher, il amollit la race seigneuriale. Louis XIV l'asservira.

Le jeu entre ainsi dans les moyens de la politique. La réflexion de l'abbé de Saint-Pierre est parfaitement juste.

Que, sous la régence d'Anne d'Autriche et sous le gouvernement de Louis XIV, il y ait eu de nombreux arrêts prohibitifs et des condamnations[1], cet appareil de lois n'est que pour le public vulgaire. A la cour, on suivra les maximes nouvelles dont le succès est assuré.

1. En 1643, sentence portée contre Guillaume Ballichard, dit Maréchal. Il est fustigé pour avoir tenu académie de jeux défendus.

En 1655, défense aux maîtres paumiers de donner à jouer aux cartes, aux dés et au billard. Le parlement, invoqué, permet le billard.

Anne d'Autriche, par goût et par obéissance, appela ses amis et ses amies à son jeu.

Mme de Motteville en fait foi. Elle écrit de la reine mère, sa maîtresse : « Elle aime présentement le jeu (commentez le mot *présentement*) et y donne quelques heures du jour. Ceux qui ont l'honneur de jouer avec elle disent qu'elle joue en reine, sans passion et sans empressement de gain. »

Elle joue en reine. A merveille ; mais elle joue.

Et même avant la Fronde. Le jour des Rois de l'année 1649, au moment même de fuir, les gens de la cour obéissaient à la consigne. Les princes, c'est-à-dire le duc d'Orléans et Condé, jouèrent ce soir-là chez le maréchal de Grammont. Quant à Mazarin, il « demeura où il était, s'amusant à jouer pendant que ses confidents firent emporter ce qu'il avait de plus précieux[1]. »

L'année suivante, les affaires ont changé de face. Condé, Conti et Longueville sont conduits à la Bastille. La première nuit, ils « n'y trouvèrent point de lits pour se coucher. Ils furent contraints tous trois, pour se divertir, de jouer aux cartes. Ils passèrent toute la nuit dans cette occupation[2]. »

Condé varia ses plaisirs. On sait qu'il joignit au jeu la culture des œillets.

1. Mme de Motteville.
2. *Ibid.*

Le petit roi allait passer ses soirées chez Mazarin; il apprenait à jouer. C'est ce que prouve un extrait du journal de La Porte :

« Le roi soupa et fut chez Son Éminence jusqu'à ce qu'il voulût se coucher ; quand il fut couché, je lui dis ce que Moreau m'avait chargé de lui dire ; à quoi il répondit tristement qu'il n'avait plus d'argent. Je lui demandai s'il avait joué chez M. le Cardinal ; il me répondit que non, et, plus je le pressais pour savoir ce qu'il en avait fait, et moins il avait envie de me le dire, Enfin je devinai et lui dis : « N'est-ce point M. le Cardinal qui vous a pris « votre argent? » Il me dit oui. »

Il fallut du temps pour vaincre la Fronde et les Espagnols. On se battit. Les cartes réjouirent les vainqueurs et consolèrent les vaincus.

On jouait vaillamment en présence de l'ennemi. Nous n'en voulons pour preuve que cette page des Mémoires d'un batailleur très-spirituel.

« De Malsy, dit Bussy-Rabutin[1], qui alors (1657) faisait la guerre en Flandre et en Artois, nous vinsmes à Lusoir, près la Capelle, et, suivant les avis que nous avions des ennemis, nous changions de poste : cependant nous étions dans la plus grande oisiveté du monde, et cela nous obligeoit de jouer depuis le matin jusqu'au soir. Pour moy,

1. Edit. de 1704, in-12, t. II, p. 400.

j'étois dans une fortune surprenante; quand je perdois une fois, j'en gagnois dix : tous mes amis me pressoient de les mettre de moitié, de tiers ou de quart avec moy, et je croyois donner mon argent à ceux à qui j'accordois leurs demandes. »

Je poursuis la citation, parce qu'elle peut servir à peindre un peu le cardinal Mazarin.

« Cette fortune fit tant de bruit que le cardinal en fut averti, et comme je luy envoyay un gentilhomme pour le supplier de faire payer les mille écus dont le roy avoit accoutumé de gratifier les lieutenans généraux pour servir la campagne, il répondit à mon envoyé qu'il se réjouissoit que j'eusse gagné tant d'argent, et que Talon en alloit apporter à l'armée. Talon vint en effet, mais il en donna à tous, hormis à moy, me disant que le cardinal m'assuroit qu'il avoit pris part au gain que j'avois fait. Je dis à Talon que c'estoit ce que je ne voulois pas qu'il fist; que quand j'avois pris congé de Son Éminence, elle m'avoit promis positivement de me faire donner ces mille écus aussitôt que je serois arrivé à l'armée, et que nous n'étions pas convenus que je jouerois de moitié avec luy cette campagne : que véritablement je ne demandois pas tant cet argent pour le besoin que j'en eusse, que pour le chagrin que j'aurois de la préférence des autres. Talon m'assura qu'il le presseroit fort, et, en effet, il fit si bien que je touchay mes mille écus. »

Il est très-certain que le cardinal n'était pas généreux. Le chevalier de Grammont, qui eut un moment de faveur auprès de lui avant son voyage en Angleterre, lui joua quelques tours qui ont dû charmer Bussy, s'il en a eu connaissance.

« Le chevalier de Grammont, à qui il trouvait beaucoup d'esprit et auquel il voyait beaucoup d'argent, fut bientôt de son goût et de son jeu. Il s'aperçut des subtilités et de la mauvaise foi du cardinal et crut qu'il lui était permis de mettre en usage les talents que la nature lui avait donnés, non-seulement pour s'en défendre, mais pour l'attaquer dans les occasions[1]. »

Le désir de punir Mazarin n'est pas ici une excuse.

La paix rétablie et le mariage du roi Louis XIV conclu, le cardinal lâcha la bride. Jusqu'alors il avait joué en particulier; il joua, il fit jouer en homme d'État. Les grosses sommes coulèrent comme un torrent.

Au retour du voyage de la Bidassoa, sur les batelets qui descendaient le cours de la Garonne, on voit le roi, marié par traité, jouer toute la journée, et un abbé, l'abbé de Garde, perdre en une heure cinquante mille écus (cinq cent mille francs d'aujourd'hui, à petite mesure). C'est Mme de Motteville

1. *Mémoires de Grammont*, ch. v.

qui le dit. Elle dit encore que la jeune reine, Marie-Thérèse, se décida volontiers à faire jouer, c'est-à-dire à pervertir les courtisans. Seulement elle perdait sans relâche et avait des dettes. Le cardinal exigeait que l'on gagnât. Il ne voulut pas entendre parler de ces dettes, et répondit à une demande de fonds : « Si elle savait d'où vient cet argent, et que c'est le sang du peuple, elle n'en serait pas si libérale. » Cette magnifique réponse fait penser à Scaramouche et aux personnages de la comédie italienne. Mme de Motteville s'indigne donc contre le ministre : « Lui, dit-elle, qui jouait tous les jours trois ou quatre mille pistoles, qui avait tout l'argent de la France dans ses coffres, et qui laissait chaque jour jouer des sommes immenses à sa nièce, la comtesse de Soissons. »

On avait pris en goût des jeux nouveaux, tous jeux de hasard, nonobstant les ordonnances : le jeu de trente et quarante, et aussi le *hocca*, une importation italienne, et non pas une invention du cardinal, comme on l'a dit. Le hocca ou hoc, sous ce patronage, obtint le plus grand succès et longtemps. Il avait causé en Italie tant de banqueroutes, que les papes Urbain VIII et Innocent X chassèrent tous ceux qui le tenaient. Quatre de ces exilés arrivèrent à Paris et ouvrirent des académies. Les désastres commencèrent. Le parlement avait rendu des arrêts sévères. Une ordonnance royale, plus

rigoureuse encore, dut être publiée, le 18 décembre 1660. En même temps qu'il frappait le public de terreur, Mazarin nourrissait, exaltait à la cour la fièvre du jeu.

Le surintendant des finances, Fouquet, dont la prospérité marchait à pleines voiles, imitait le premier ministre, avec une supériorité de façons et d'habitudes qui a été l'un des traits remarquables de cet élégant dilapidateur. C'est lui qui, à la fête de Vaux, à la veille de sa ruine, donna à chacun des invités une bourse pleine d'or, voulant que le jeu les amusât tous et n'affligeât personne.

A cette grande fête de Vaux fut jouée, comme on sait, la comédie des *Fâcheux*. Molière y a peint le joueur dans Alcippe, et il lui a fait raconter une partie de piquet jouée avec trente-six cartes, c'est-à-dire avec des six, ainsi qu'on le faisait alors.

> Console-moi, marquis, d'une étrange partie,
> Qu'au piquet je perdis hier contre un Saint-Bouvain
> A qui je donnerais quinze points et la main.
> C'est un coup enragé qui depuis hier m'accable,
> Et qui ferait donner tous les joueurs au diable,
> Un coup, assurément, à se pendre en public.

Voulez-vous avoir l'honneur de disposer des cartes comme Molière dut les disposer dans son cabinet en écrivant ces vers[1]? Suivez le récit d'Alcippe.

1. *Les Fâcheux*, acte II, scène II.

En même temps vous apprendrez les règles et les termes d'alors.

Il ne m'en faut que deux, l'autre a besoin d'un pic.
Je donne, il en prend six et demande à refaire;
Moi, me voyant de tout, je n'en voulus rien faire.
Je porte l'as de trèfle (admire mon malheur!),
L'as, le roi, le valet, le huit et dix de cœur,
Et quitte, comme au point allait la politique,
Dame et roi de carreau, dix et dame de pique.
Sur mes cinq cœurs portés la dame arrive encor,
Qui me fait justement une quinte major;
Mais mon homme avec l'as, non sans surprise extrême,
Des bas carreaux sur table étale une sixième
J'en avais écarté la dame avec le roi;
Mais, lui fallant un pic, je sortis hors d'effroi.
Et croyais bien du moins faire deux points uniques.

Alcippe a raison. Il a écarté comme il faut, et son adversaire ne peut guère l'empêcher de faire ses as. Mais le malheur d'Alcippe est extrême; son adversaire, ce misérable Saint-Bouvain, va le mettre en péril.

Avec les sept carreaux il avait quatre piques,
Et, jetant le dernier, m'a mis dans l'embarras
De ne savoir lequel garder de mes deux as.
J'ai jeté l'as de cœur, avec raison, me semble;
Mais il avait quitté quatre trèfles ensemble,
Et par un six de cœur je me suis vu capot,
Sans pouvoir de dépit proférer un seul mot.
Morbleu, fais-moi raison de ce coup effroyable:
A moins que l'avoir vu, peut-il être croyable?

Les originaux ne manquaient pas à Molière. Il peint ici le joueur méticuleux, le joueur de piquet, un homme ridicule; il ne peint pas l'homme qui hasarde sur une carte sa fortune et jusqu'à sa réputation; il ne peint pas le joueur, un homme coupable et un malheureux. C'est Regnard qui fera cette peinture, sur la fin du règne de Louis XIV. Encore ne la fera-t-il pas assez rude et hideuse.

En ces premières années, alors que le roi était jeune, que la cour était jeune, le plus grand joueur, le meilleur et le plus heureux, fut un enfant de l'Angoumois, Gourville. Ce pays est fertile en jeux et en joueurs; il nous a donné récemment la besigue. Gourville a consacré quelques pages de ses mémoires à raconter ses exploits. Ce qu'il y a de mieux à faire est de lui laisser la parole.

C'était en 1660; il se produit à la cour; il tombe bien vite, par instinct, au milieu d'un groupe d'amateurs distingués.

« Je proposai, dit-il[1], à ces messieurs (de Vardes, d'Herval, de La Basinière) de jouer au trente et quarante; que n'y ayant jamais joué, je serais bien aise de l'apprendre; je gagnai pour la première fois sept à huit cents pistoles. Peu de temps après, M. le surintendant, étant à Saint-Mandé, proposa à

1. Collection Petitot, t. LII, p. 332 et suiv.

M. d'Herval et à d'autres gens de jouer. M. d'Herval ayant dit à M. Fouquet que j'étais joueur et qu'il avait joué avec moi, il me dit qu'il fallait que je fusse de la partie : je gagnai dix-sept cents pistoles; j'en donnai cent aux cartes, ne sachant trop bien comment il en fallait user en ces occasions. On jouait presque tous les jours chez Mme Fouquet assez gros jeu; Mme de Launay Grancé, depuis marquise de Piennes, y jouait ordinairement avec d'autres dames, et quelquefois aussi avec des messieurs; j'étais de ces jeux toutes les fois que je m'y rencontrais. M. le comte d'Avaux, s'y étant trouvé une fois, se mit au jeu et, comme je me sentais heureux, je jouais un gros jeu, surtout quand je gagnais. M. d'Avaux, à la fin de la séance, me devait dix-huit mille livres. Ces jeux-là se jouaient sans avoir de l'argent sur table; mais à la fin du jeu on apportait une écritoire, chacun écrivait sur une carte ce qu'il devait à l'autre, et en envoyant cette carte on apportait l'argent. M. d'Avaux me donna sa carte et me vint prier le lendemain de lui faire une constitution de la somme qu'il me devait, ce que je fis volontiers. On jouait aussi fort souvent des bijoux de conséquence, des points de Venise de grand prix, et, autant que je m'en puis souvenir, on jouait aussi des rabats pour soixante-dix ou quatre-vingts pistoles chacun.

« Un jour M. Fouquet, voulant faire une partie

de grands joueurs[1], pria M. de Ricouart de lui donner à dîner dans une maison qu'il avait près de Paris. M. d'Herval était toujours le premier prié aux parties du jeu; c'était l'homme le plus malheureux du monde au jeu. M. de La Basinière, attaqué à peu près de la même maladie, y était aussi. Je ne me souviens pas des autres acteurs, si ce n'est de M. le maréchal de Clérambault, qui cherchait souvent l'occasion de jouer avec ces messieurs. Toute la compagnie étant arrivée un peu avant l'heure du dîner, on fit apporter des cartes, et je gagnai environ quatre à cinq cents pistoles avant que l'on servît sur table.

« Après dîner, M. Fouquet se piqua contre moi, et me jouait de si grosses sommes à la fois quand j'avais la main, que ses marques, qui étaient sur une carte coupée, valaient souvent cent pistoles pièce : cela le fâchait extraordinairement, et la compagnie était étonnée de tout ce qu'il disait; mais voyant que le temps de s'en retourner approchait, il me fit un si gros *va*[2] des marques qui étaient

1. C'était sa gloire la plus chère d'être aussi magnifique que pas un. Colbert l'en a tancé. « On l'a veu, dit-il, jouer en une nuict vingt à trente mille pistoles sans parler des dépenses en bastimens, en eaux, en meubles, en femmes, des despenses ordinaires de la maison, portant le luxe et le faste en un point que bien des gens de bien en concevoient de l'humeur. » *Manuscrit de Colbert sur les affaires des finances de la France pour servir à l'histoire.* V. P. Clément; *pièces justificatives*, n° II.

2. Va-tout.

sur ses cartes, que lui ayant donné trente-un et à moi quarante, il se racquitta par ce seul coup de plus de soixante mille livres qu'il me devait. La gaieté le prit, et je fus fort raillé par ces messieurs de n'avoir pas su me retirer avec la meilleure partie du grand profit que j'avais fait. Je leur dis en riant qu'en mon pays la bienséance était que celui qui gagnait ne quittait point le jeu. Tout le monde se leva pour partir, et M. d'Herval ayant ramassé des cartes à terre, où il y en avait un très-grand nombre, s'adressa à moi pour lui faire une masse de quelque chose; je lui en fis une de cinq cents pistoles, qui était tout ce que je m'étais proposé de perdre : l'ayant gagné, je pris les cartes; il me poussa si fort deux ou trois fois de suite, qu'en très-peu de temps il me dut cinq mille pistoles. Pour lors je jetai les cartes et lui dis que je ne voulais plus jouer à la mode de mon pays : cela fit rire toute la compagnie, et chacun monta en carrosse pour s'en aller. Il me souvient encore qu'un jour que l'on devait tirer des feux d'artifice sur la rivière, M. de La Basinière pria à souper M. le surintendant et son épouse, et beaucoup d'autres personnes dont je fus, la maison étant vis-à-vis du lieu où on devait tirer le feu. M. le duc de Richelieu, qui était là, me dit qu'il avait ouï dire que j'étais un grand et beau joueur, et prit un jeu de cartes qui était sur la table, les autres pour lors

ne songeant plus à jouer. En moins d'un demi-quart d'heure je lui gagnai cinquante-cinq mille livres; mais le feu commençant à paraître, je me souvins de la leçon qu'on m'avait donnée, et lui fis une grande révérence dont il fut surpris et un peu fâché. Cela n'empêcha pas que je ne fusse payé par une terre qu'il avait en Saintonge, qu'il vendit à M. le maréchal d'Albret. Mes grands profits venaient toujours lorsque je tenais les cartes, et que les autres se piquaient pour se racquitter de ce qu'ils avaient perdu. Quand les autres les tenaient, je ne jouais jamais gros jeu; je m'étais fait une loi de ne jamais perdre de mon argent au delà de mille pistoles. Une seule fois en ma vie, m'étant piqué à mon tour, je perdis vingt mille livres.

« Pendant le reste de l'année 1660, je fis de grands profits au jeu. (M. d'Herval en a un jour soixante-quatorze mille livres pour sa part, avant d'aller à Vaux en partie fine. Fouquet, encore une fois, piqué, battu, mais racquitté, etc.)

« Tout cela se répandit dans le monde; on y parlait fort de ma bonne fortune, et ceux qui comptaient ce que je gagnais au plus bas disaient que mon gain allait à plus d'un million. »

En 1661, Gourville se trouve très-heureux d'avoir fait la partie du roi; cela lui servit à établir son *alibi* dans une circonstance où il courait quelque danger. Bassompierre, Grammont, Gourville, voilà

les grands noms de l'histoire du jeu en France pendant la première et ample moitié du XVIIe siècle. Louis XIV en créa d'autres. Sous sa direction, le jeu prend une physionomie nouvelle.

Mazarin s'applaudit en devinant ce que son élève devait faire. Il vit son œuvre assurée, et il mourut tranquille, à la lettre épuisé par les veilles du jeu, et presque les cartes à la main. On l'a représenté[1] sur son lit de mort : il ne peut plus jouer lui-même ; il fait jouer pour lui ; son œil brille, il joue encore. Le tableau ne ment pas, les contemporains sont là pour le certifier, et, entre autres, le jeune Brienne. « Pour dernière circonstance de la mort du cardinal, dont je fus témoin oculaire, je dirai qu'on joua dans sa chambre, auprès de son lit, jusqu'au jour même où le nonce du pape, instruit qu'il avait reçu le viatique, vint lui conférer l'indulgence, après quoi les cartes disparurent. Le commandeur de Souvré tenait son jeu, j'y étais : il fit un beau coup et s'empressa d'en avertir Son Éminence, comptant lui faire plaisir. « Commandeur, » reprit-elle de fort bon sens, « je perds « beaucoup plus dans mon lit que je ne gagne et ne « peux gagner à la table où vous tenez mon jeu. » Le commandeur dit : « Bon, bon! ne faut-il pas en- « terrer la synagogue avec honneur?—Oui, » dit le

1. Voy. le tableau de Paul Delaroche.

cardinal; « mais ce sera vous autres, mes amis, qui « l'enterrerez, et je payerai les frais de la pompe « funèbre[1]. »

IV.

Louis XIV et sa cour; le jeu et ses pompes.

Louis XIV règne; il n'a plus de premier ministre, il préside seul à toutes ces magnificences de génie, de beauté, de grâce et d'élégance, qui ont à jamais illustré le grand siècle. La noblesse, divisée, humiliée, asservie, ne va plus être qu'un troupeau de brillants esclaves autour du char glorieux du roi triomphateur. L'âge des fêtes a commencé.

1. Chap. xv des *Mémoires inédits de Brienne;* édit. F. Barrière. Brienne a fait ailleurs* le portrait du cardinal ami du jeu. « Il y donnait pour le moins autant de temps qu'à la direction des affaires publiques. Il supportait la perte impatiemment, et se montrait trop sensible au gain. D'ailleurs il faisait bien ses parties, et prenait d'ordinaire un croupier qui savait mieux jouer que lui, tant il avait peur de perdre. Enfin (car je serais trop long sur ce chapitre**, si je voulais dire tout ce que j'en sais), il croyait que, tous les gros joueurs ayant la réputation de tromper, il ne lui était pas défendu de faire comme les autres, ce qu'il appelait, d'un ton plus doux, *prendre ses avantages.* »

Brienne n'est pas suspect. Il jouait lui-même, et avec bonheur. C'est ainsi qu'il gagna au duc de Nevers une *Séparation des apôtres* de Lanfranc. Si on s'était borné à jouer des œuvres d'art, il y aurait eu une certaine élégance dans le jeu et une grâce antique en faveur de laquelle on pourrait adoucir les sévérités de la morale.

* Chap. VIII.
** Malheureuse crainte, ici.

Le jeu, qui est interdit à la foule, le jeu à émotions, le jeu à surprises, le jeu à finesses aussi, est permis, ordonné à Paris, à Fontainebleau, à Saint-Germain; plus tard, à Marly et à Versailles. Pompeuses années de la politesse française, était-ce là un ornement, un rayon de plus à votre gloire épanouie? Était-ce, au contraire, une ombre, et le souvenir de ces grands jours du jeu doit-il perdre le reflet de leur majesté éteinte pour n'en attester que la corruption?

Une femme, un bel esprit du temps, Mme Deshoulières, a protesté en des vers qui présageaient Berquin. Faut-il les inscrire comme une condamnation?

Le désir de gagner, qui nuit et jour occupe,
Est un dangereux aiguillon :
Souvent, quoique l'esprit, quoique le cœur soit bon,
On commence par être dupe,
On finit par être fripon.

Louis XIV a eu tort; il n'est jamais permis de pousser, de précipiter les âmes vers l'abîme. Il y a lieu de lui demander compte des égarements qui ont perdu tant de gens sous son règne, et c'est le roi qui est coupable, quand l'abbé de Choisy écrit ces tristes lignes : « La rage du jeu[1] m'a possédé (il avait vécu à Venise, il y avait gagné, il y

1. Collect. Petitot, t. LIII, p. 136. Voy. le *Man. de Choisy*, f° 48, et l'*Histoire de la comtesse Des Barres*, p. 180.

avait perdu des sommes considérables sous des vêtements de femme). Heureux si j'avais toujours fait la belle, quand même j'eusse été laide! Le ridicule est préférable à la pauvreté. »

Détachons ainsi, des mémoires qu'ont laissés sur l'histoire de leur temps les nobles personnages d'alors, un bon nombre de pages, les ordonnant à peu près comme allaient les années, incomplètes, déchirées à dessein, mais agréables ici, ailleurs instructives, et toujours glorieusement bien écrites.

C'eût été un soin excessif et une méthode intempestive que de les classer autrement. Que ces grands seigneurs, que ces gracieuses femmes, que ces beaux esprits racontent leur siècle. Ils nous instruiront sans fatigue, et comme au hasard, de ce qu'a été alors la passion du jeu, dominée, réglée et nourrie à la fois par le monarque. Nous sommes toujours dans les limites de notre histoire. Il ne s'agit que des cartes dans ces pages.

La première qui se présente n'est pas gaie. Elle atteste déjà les progrès du mal. C'est Mme de Sévigné qui nous la donne :

« . . . . Il y a présentement[1] une nouvelle qui fait l'unique entretien de Paris. Le roi a commandé à M. de S*** de se défaire de sa charge, et tout de suite de sortir de Paris. Savez-vous pourquoi? Pour

1. 10 mars 1671.

avoir trompé au jeu, et avoir gagné cinq cent mille écus avec des cartes ajustées. Le cartier fut interrogé par le roi même : il nia d'abord ; enfin, sur le pardon que Sa Majesté lui promit, il avoua qu'il faisait ce métier depuis longtemps ; on dit même que cela se répandra plus loin, car il y a plusieurs maisons où il fournissait de ces bonnes cartes rangées. Le roi a eu beaucoup de peine à se résoudre à déshonorer un homme de la qualité de S*** ; mais voyant que depuis deux mois tous ceux qui jouaient avec lui étaient ruinés, Sa Majesté a cru qu'il y allait de sa conscience à faire éclater cette friponnerie. S*** savait si bien le jeu des autres, que toujours il faisait va-tout sur la dame de pique, parce que tous les piques étaient dans les autres jeux. Le roi perdait toujours à trente-un de trèfles, et disait : « Le trèfle ne gagne point contre le pique, en ce pays-« ci. » S*** avait donné trente pistoles aux valets de chambre de Mme de La Vallière, pour leur faire jeter dans la rivière toutes les cartes qu'ils avaient, sous prétexte qu'elles n'étaient point bonnes, et avait introduit son cartier. »

Un grand seigneur surpris qui volait. Voici maintenant deux courtisans dont le portrait sera fait tout à l'heure, les deux aigles du jeu, qui se querellent et trahissent le secret de leur élévation.

« MM. Dangeau et Langlée ont eu de grosses pa-

roles, à la rue des Jacobins, sur un payement de l'argent du jeu. Dangeau menaça, Langlée repoussa l'injure par lui dire qu'il ne se souvenait pas qu'il était Dangeau et qu'il n'était pas sur le pied dans le monde d'un homme redoutable. On les accommoda; ils ont tous deux tort, et les reproches furent violents et peu agréables pour l'un et pour l'autre. Langlée est fier et familier au possible; il jouait l'autre jour au brelan avec le comte de Grammont, qui lui dit, sur quelques manières un peu libres : « M de Langlée, gardez ces familiarités-là pour « quand vous jouerez avec le roi[1]. »

Le mot du comte de Grammont est bien rude. Il déchire le voile qui couvre la superbe royauté. Louis XIV, si orgueilleux, si entier pour la défense de sa majesté, si gentilhomme, Louis XIV admettait à son jeu intime un homme qui n'avait pas de naissance, et nul mérite que son jeu.

Qui n'eût fléchi devant un tel exemple? Les fortunes s'ébranlèrent; Mme de Sévigné craignait parfois pour celle de son gendre qui, gouverneur en Provence, jouait et perdait en lieutenant du roi dans un pays où il n'y a rien dans la vie qui ne se ressente des chaleurs du ciel et du sang. Elle écrit à sa fille[2]:

« Ce sera une chose fâcheuse si M. de Grignan

1. Mme de Sévigné, 5 janvier 1672.
2. 10 mai 1676.

est obligé de passer l'été à Aix, et une grande dépense, de la manière dont on m'a parlé, ne fût-ce qu'à cause du jeu, qui fait un article de la vôtre assez considérable[1]. »

La plus intéressante de ses lettres n'est aucune de celles dont on vient de lire des fragments. La voici[2], qui met en scène, qui ranime l'appareil du jeu du roi. Les personnages vivent, et c'est moins le roi qui figure à leur tête que Dangeau, le grand, l'incomparable favori du hasard.

« ....Je fus samedi à Versailles avec les Villars : voici comme cela va. Vous connaissez la toilette de la reine, la messe, le dîner ; mais il n'est plus besoin de se faire étouffer pendant que leurs majestés sont à table : car à trois heures le roi, la reine, Monsieur, Madame, Mademoiselle, tout ce qu'il y a de princes et de princesses, Mme de Montespan, toute sa suite, tous les courtisans, toutes les dames, enfin ce qui s'appelle la cour de France, se trouve dans ce bel appartement du roi que vous connaissez. Tout est meublé divinement, tout est magnifique. On ne sait ce que c'est que d'y avoir chaud ; on passe d'un lieu à l'autre sans faire la presse

1. M. de Grignan jouait beaucoup, et loyalement. Cette loyauté, n'étant pas générale, pouvait coûter cher, et Mme de Sévigné écrivait à sa fille : « Vous croyez que tout le monde joue comme vous ? Rappelez-vous ce qui s'est passé dernièrement à l'hôtel de la Vieuville. Vous souvient-il de cette volerie ? »

2. Lettre du 29 juillet 1679.

nulle part. Un jeu de reversi donne la forme et fixe tout. Le roi est auprès de Mme de Montespan qui tient la carte ; Monsieur, la reine et Mme de Soubise ; Dangeau et compagnie ; Langlée et compagnie ; mille louis sont répandus sur le tapis ; il n'y a point d'autres jetons. Je voyais jouer Dangeau, et j'admirais combien nous sommes sots au jeu auprès de lui. Il ne songe qu'à son affaire et gagne où les autres perdent ; il ne néglige rien ; il profite de tout, il n'est point distrait : en un mot, sa bonne conduite défie la fortune ; aussi les deux cent mille francs en dix jours, les cent mille écus en un mois, tout cela se met sur le livre de sa recette. Il dit que je prenais part à son jeu, de sorte que je fus assise très-agréablement et très-commodément.

« ....Cette agréable confusion, sans confusion, de tout ce qu'il y a de plus choisi dure depuis trois heures jusqu'à six. S'il vient des courriers, le roi se retire un moment pour lire ses lettres, et puis revient. Il y a toujours quelque musique qu'il écoute et qui fait un très-bon effet. Il cause avec les dames qui ont accoutumé d'avoir cet honneur. Enfin on quitte le jeu à six heures ; on n'a point du tout de peine à faire les comptes ; il n'y a point de jetons ni de marques ; les poules sont au moins de cinq, six ou sept cents louis, les grosses de mille, de douze cents. On en met d'abord vingt-cinq chacun, c'est cent ; et puis celui qui fait en

met dix. On donne chacun quatre louis à celui qui a quinola; on passe, et, quand on fait jouer et qu'on ne prend pas la poule, on en met seize à la poule, pour apprendre à jouer mal à propos. On parle sans cesse, et rien ne demeure sur le cœur. Combien avez-vous de cœurs? J'en ai deux, j'en ai trois, j'en ai un, j'en ai quatre : il n'en a donc que trois, que quatre; et Dangeau est ravi de tout ce caquet : il découvre le jeu, il tire ses conséquences, il voit à qui il a affaire; enfin j'étais fort aise de voir cet excès d'habileté : vraiment, c'est bien lui qui sait le dessous des cartes, car il sait toutes les autres couleurs. »

La doublure de Dangeau était ce même Langlée que le comte de Grammont avait remis à sa place. Ce parvenu, fils d'un laquais, était un fin courtisan qui sut forer toujours en avant dans la faveur royale et qui n'en put être arraché. Une charmante, vive, admirable lettre de Mme de Sévigné lui peut servir de certificat.

« M. de Langlée[1] a donné à Mme de Montespan une robe d'or sur or, rebrodé d'or, rebordé d'or, et par-dessus un or frisé, rebroché d'un or mêlé avec un certain or, et qui fait la plus divine étoffe qui ait jamais été imaginée : ce sont les fées qui ont fait cet ouvrage en secret; âme vivante n'en

1. Lettre du 6 novembre 1676.

avait connaissance. On voulut la donner aussi mystérieusement qu'elle avait été fabriquée. Le tailleur de Mme de Montespan lui apporta l'habit qu'elle lui avait ordonné; il en avait fait le corps sur des mesures ridicules : voilà des cris et des gronderies, comme vous pouvez le penser; le tailleur dit en tremblant : « Madame, comme le temps presse, voyez « si cet autre habit que voilà ne pourrait point vous « accommoder faute d'autre. » On découvrit l'habit. Ah! la belle chose! ah! quelle étoffe! vient-elle du ciel? Il n'y en a point de pareille sur la terre. On essaye le corps; il est à peindre. Le roi arrive; le tailleur dit : « Madame, il est fait pour vous. » On comprend que c'est une galanterie; mais qui peut l'avoir faite? « C'est Langlée, » dit le roi. « C'est Langlée assuré- « ment, » dit Mme de Montespan; « personne que lui « ne peut avoir imaginé une telle magnificence; c'est « Langlée, c'est Langlée. » Tout le monde répète : « C'est Langlée; » les échos en demeurent d'accord, et disent : « C'est Langlée; » et moi, ma fille, je vous dis, pour être à la mode : « C'est Langlée. »

Cette robe rayonnante était sans doute payée par Mme de Montespan elle-même, ou par le roi, à la barbacolle, au pour ou contre, au lansquenet, à la bassette de la veille.

La bassette avait remplacé récemment le hocca. C'était un jeu italien comme lui. Hocca, fiorentini, bassette, pharaon, tous issus du lansquenet, tous

frères, tous pernicieux, tous en vogue : la même peste sous divers noms.

Ce qui prouve que la bassette était en ce moment la fantaisie souveraine, c'est que certains des termes de ce jeu s'employaient avec effet dans la langue.

« Ce que vous me dites, écrit Mme de Sévigné à sa fille[1], me donne le paroli. »

Dangeau, toujours aux aguets, toujours prêt à exceller dans quelque jeu que ce fût, fut l'arbitre de la bassette, comme il l'avait été du hocca, du jeu de manille ou de la comète, dérivation du manille attribué à Louis XIV lui-même. Sa faveur était en pleine fleur. On disait à propos de lui un de ces mots spirituels qui ne nous ont jamais manqué : « Si la paix dure dix ans, il sera maréchal de France[2]. »

Le marquis de La Fare, très-amoureux jusque-là de Mme de La Sablière, fut un de ceux qui firent des infidélités à leurs belles en faveur de la bassette[3]. Il était puni par Dieu et perdait. La Fontaine écrivait à la Champmeslé[4] : « Charmez-vous l'ennui, le malheur au jeu, toutes les autres disgrâces de M. de La Fare? » Pour que le bruit des pertes de La Fare eût attiré l'attention de La Fontaine, il fallait qu'il eût bien des échos.

1. Lettre du 3 novembre 1677.
2. Mme de Sévigné, lettre du 23 août 1678.
3. Lettre du 11 juillet 1680.
4. *Lettres à divers*, XIX (1678).

Les jeux nouveaux étaient choyés à la cour. En province, dans les castels ou dans les hôtels des magistrats, les jeux anciens étaient respectés des hobereaux. Tout allait de front.

Mme de Sévigné écrit[1] de sa retraite des Rochers : « Quoique nous soyons dans une solitude, nous ne laissons pas d'avoir fort souvent trois tables de jeu : un trictrac, un hombre, un reversi. » Cela dans une solitude.

Voulez-vous entendre parler d'un autre jeu? Écoutez Mlle de Montpensier[2]. C'est en 1682. « Nous allâmes dîner à Versailles : le roi fut de fort bonne humeur. L'on joua des bijoux, des hardes au trou-madame. J'en gagnai. » Louis XIV aimait beaucoup ces sortes de loteries.

Mais ni les jeux anciens ni les plus nouveaux ne purent détrôner la bassette. Elle régna plus de trente ans sans contestation. De France elle étendit son empire en Angleterre. La duchesse de Mazarin, qui y vivait, en devint véritablement folle. Elle s'y ruina. Son ami, Saint-Évremont, toujours attentif au jeu, en était lui-même effrayé. Il lui reprochait cette folie[3]. Il se plaint en vers de ce que, chez elle,

> Les livres de Bassette ont des autres la place.

Il avait bien raison de lui laver la tête ; car,

1. Lettre du 29 septembre 1680.
2. Collect. Petitot, t. XLIII, p. 434.
3. Œuvres de Saint-Évremont, t. IV.

après avoir hérité vingt-cinq millions de son oncle le cardinal, la belle Hortense Mancini mourut insolvable [1].

Sa folie avait commencé en 1683.

Ce n'était pas seulement chez le roi, c'était chez son frère, chez son fils, chez ses ministres, que les parties s'organisaient. En 1685, Lauzun eut un moment de fortune; il fut la terreur du jeu de Monsieur [2].

Il y a des mémoires publiés récemment, ceux du marquis de Sourches, qui donnent quelques détails sur la vie de la cour à cette époque. On y voit cité le nom du marquis de Sessac, grand et heureux joueur quand il n'était que l'abbé de Clermont [3]; on y trouve une petite note sur les habitudes de la jeunesse de Louis XIV, et on y voit que chez lui l'amour, pas plus que chez Henri IV, n'était assez fort pour lui faire oublier le jeu.

« Du temps que le roi étoit encore amoureux de Mme de La Vallière, il lui avoit donné une petite maison dans l'enclos du Palais-Royal, que l'on appeloit le palais Brion, parce que feu M. le duc d'Anville l'avoit fait bâtir du temps qu'il s'appeloit encore le comte de Brion. Tous les soirs, le roi y

1. Œuvres de Saint-Évremont, t. VI, p. 261.
2. *Mémoires de Montpensier*, p. 491.
3. *Mémoires du marquis de Sourches*, t. I, p. 88.

alloit voir Mme de La Vallière, et il y jouoit chez elle un très-gros jeu au reversi ou bien au brelan[1]. »

On y trouve le renseignement qui suit sur l'un des seigneurs qui avaient leur cour comme le roi.

En janvier 1686 meurt « le comte d'Aulonne, de la maison de Noirmoustier, qui avoit autrefois été guidon des gendarmes du roi pendant les guerres civiles, et chez lequel s'assembloient alors presque tous les gens de qualité pour y jouer[2]. »

On y trouve enfin cette pièce[3], destinée à compléter la série des documents dont se compose l'histoire du jeu du roi :

« Ce fut alors (le dimanche 10 novembre 1686) que Sa Majesté résolut, pour donner quelque amusement à sa cour, de faire recommencer les appartements, aussitôt qu'elle seroit de retour à Versailles, et même d'y jouer elle-même un très-gros jeu du reversi, pour lequel chaque joueur feroit un fonds de cinq mille pistoles.

« Les joueurs devoient être le roi, Monseigneur, Monsieur, le marquis de Dangeau et Langlée, maréchal des logis des camps et armées du roi. Mais comme les avances étoient considérables, les joueurs s'associèrent avec plusieurs personnes de

1. *Mémoires du marquis de Sourches*, t. I, p. 354.
2. *Ibid.*, t. I, p. 403.
3. *Ibid.*, t. II, p. 200.

la cour; et le roi même eut la bonté d'en mettre quelques-uns de part avec lui, entre autres M. le comte d'Auvergne (frère du duc de Bouillon), M. le marquis de Béringhen, son premier écuyer, et le maître des requêtes Chamillard, lesquels devoient tenir le jeu de Sa Majesté, *quand elle donneroit son temps à de meilleures occupations.* »

Dangeau et Langlée, établis en règle autour de la même table que S. M. le roi Louis quatorzième! L'envie s'en impatientait, et La Bruyère ressassait les discours des envieux quand il faisait, au chapitre de la cour, le portrait de Langlée qui commence par cette phrase : « Les cours ne sauraient se passer d'une certaine espèce de courtisans, hommes flatteurs, complaisants, insinuants, dévoués aux femmes, dont ils ménagent les plaisirs, étudient les faibles et flattent les passions : ils leur soufflent à l'oreille des grossièretés, leur parlent de leurs maris et de leurs amants dans les termes convenables, devinent leurs chagrins, leurs maladies, et fixent leurs couches : ils font les modes, raffinent sur le luxe et sur la dépense, et apprennent à ce sexe de prompts moyens de consumer de grandes sommes en habits, en meubles et en équipages; ils ont eux-mêmes des habits où brillent l'invention et la richesse, et ils n'habitent d'anciens palais qu'après les avoir renouvelés et embellis[1]. »

1. La Bruyère, édition Charpentier, 1845, p. 166.

En effet, c'est bien là le portrait de cet homme qui est devenu, par la grâce du jeu, le commensal, l'ami du roi. Dangeau avait une autre bassesse, moins basse.

Les abbés jouaient, nous l'avons vu, et les évêques aussi. J'introduis ici un grand peintre, un historien bilieux, un écrivain incomparable, Saint-Simon, à propos de M. de Troyes (de Chavigny)[1], « recherché de tout le monde, et surtout dans le gros jeu et à travers toutes les dames. C'était leur favori; elles ne l'appelaient que le Troyen, et chien d'évêque et chien de Troyen, quand il leur gagnait leur argent[2]. »

Mais revenons à la règle, au jeu normal, au jeu du roi.

Le *Mercure Galant* du mois de décembre 1682[3] en parle amplement. On jouait les jours *où il y avait appartement*. L'hiver, à Versailles, c'était de six heures du soir à dix. Un concert ouvrait la soirée, finissait vite, et la foule courait vers les tables de jeu, qui étaient recouvertes uniformément d'un

1. Cet évêque était lui-même le fils d'un joueur qui n'aima rien autre chose, dit Brienne (*Mémoires*, édit. Barrière, t. I, p. 422), que les cartes et sa femme.

2. Saint-Simon, t. I, p. 482 (édition in-8°).

3. Cité par M. de Noailles (*Histoire de Mme de Maintenon*, t. II, p. 151, 162). Cette sévère dame n'aimait pas le jeu; elle le souffrait. Si Mme de Montespan avait un fils joueur, Mme de Maintenon avait son frère.

velours vert galonné d'or, et fort nombreuses. Chacun s'installait où il lui plaisait. Le roi, lorsqu'il n'était pas à sa partie, allait et venait entre les tables, très-attentif à tous les coups remarquables. Il avait supprimé toute salutation dans ces soirées. Quelquefois le jeu n'avait lieu que dans les cabinets du roi, à Marly, par exemple. Les élus seuls y étaient admis.

Le roi (et ceci n'est pas une contradiction) était mécontent lorsqu'il voyait l'un de ses généraux ou quelqu'un de ses autres officiers de mérite jouer ainsi et gagner ou perdre. Il voulait bien que la noblesse inutile se prît au trébuchet, mais il ne consentait pas à ce que ceux qui étaient capables de le bien servir s'adonnassent à des habitudes dont il connaissait trop bien l'active influence. C'est ce qui ressort de ce que dit le comte de Forbin :

« Pendant tout le temps que je passai à la cour (1691), je me rendois régulièrement tous les jours chez Monseigneur, qui tenoit un fort grand jeu dans les appartements que le roi avoit établis à Versailles. Je fus mis de cette partie; j'y passois les après-dînées à jouer, et j'y gagnois plus de deux mille louis, ce qui me fit d'abord grand plaisir; mais j'eus bientôt lieu d'y avoir regret: car le roi, qui était fort exactement informé de tout ce qui se passait dans cette partie, demanda

à Bontemps pourquoi il souffrait que je jouasse si gros jeu[1]. »

Il faut dire que Forbin était bien jeune et que Bontemps, son tuteur, son mentor, devait veiller sur sa jeunesse.

Louis XIV voyait un avantage encore dans la nécessité où il mettait ses courtisans de devenir des joueurs frénétiques. Comme il n'y a guère de situation où la valeur morale des individus, et même leurs autres qualités ou leurs vices, se révèlent mieux que dans le jeu, il avait de la facilité à les observer et à les connaître. Il y voyait encore ce profit pour la royauté, que le jeu égalise les rangs. C'est ce que La Bruyère a dit avec amertume, et comme en présence de certains originaux, au § 73 *des Biens de fortune :*

« L'on ne reconnaît plus en ceux que le jeu et le gain ont illustrés la moindre trace de leur première condition : ils perdent de vue leurs égaux et atteignent les plus grands seigneurs[2]. Il est vrai que

1. Collect. Petitot, t. LXXV, p. 19.

2. La princesse palatine écrit, le 10 novembre 1718 :

« Lorsqu'il y a jeu dans ma chambre, et qu'il vient des dames qui n'ont pas de tabouret, je leur dis, pour leur faire faveur : « Mesdames, soyez du jeu ; » alors on leur avance un siége auprès de la table ; mais, le jeu fini, elles se tiennent debout ; le jeu est de si peu de conséquence, que mes femmes de chambre elles-mêmes pourraient s'asseoir *. » Cette phrase explique la déclaration des moralistes, que le jeu égalise les conditions.

* *Nouvelles lettres*, p. 182.

la fortune du dé ou du lansquenet les remet souvent où elle les a pris. »

Ce même La Bruyère, esprit si fin, penseur si vrai, si vigoureux écrivain et si attrayant lorsque sa pensée est vive, assistait à ces jeux de cour; il en connaissait les aventures et les héros. Il semble avoir pénétré les intentions du monarque; mais il ne pouvait s'empêcher de garder son franc parler au sujet de ceux qu'il voyait usurper une espèce de gloire en de pareils travaux. Sa colère d'honnête homme s'exhale souvent, et ce qu'elle lui dicte est de l'histoire.

« Il n'y a rien[1] qui mette plus subitement un homme à la mode et qui le soulève davantage que le grand jeu. Cela va de pair avec la crapule. Je voudrais bien voir un homme poli, enjoué, spirituel, fût-il un Catulle ou son disciple, faire quelque comparaison avec celui qui vient de perdre huit cents pistoles en une séance. »

Si cette flèche ne va pas droit à Dangeau ou à Langlée, elle traverse de part en part un certain Morin, tailleur de bassette, qui était fort connu en ce moment, à Paris et à Londres, et passait pour un personnage. Ce Morin, juif de mauvaise mine, était devenu riche, si riche même, que de ses deux filles l'une devint maréchale d'Estrées, l'autre marquise de Dangeau.

1. *De la Mode*, § 8.

Vous voyez bien que La Bruyère a raison.

Il dit encore : « Mille gens se ruinent au jeu et vous disent froidement qu'ils ne sauraient se passer de jouer. »

Les clefs prétendent connaître qui La Bruyère avait en vue :

« Le président des comptes [1], Robert, qui avait apporté beaucoup d'argent de son intendance de Flandre, qu'il a presque tout perdu au jeu, en sorte qu'il est fort mal dans ses affaires, et a été obligé de réformer sa table et la dépense qu'il faisait, et se réduire au petit pied : encore ne se peut-il passer de jouer! »

Jusqu'aux évêques, jusqu'aux présidents, tout le monde était atteint. Il ne faut pas s'étonner si les jeux qui datent de ce temps sont si abondants. On empruntait à l'étranger, on inventait. Je ne sais où j'ai lu que M. de Saint-Aignan avait ainsi créé un jeu de sa façon auquel il jouait très-volontiers. Arriva un coup douteux qui l'intéressait. En sa qualité de législateur, il se crut arbitre et sans appel. M. de Roquelaure le contredit. On appela des juges désintéressés, qui donnèrent tort à l'auteur. Chacun voulait ainsi trancher du grand joueur et se faire admirer comme Dangeau.

Car Dangeau était un très-grand homme pour

1. Notes de Walckenaër, p. 691, n° 75.

bien des gens. Il paraît que c'est vraiment l'homme de France qui a su le mieux jouer aux cartes. On nous pardonnera si nous parlons de lui aussi souvent. Où en parlera-t-on, si ce n'est dans ce livre? Et d'ailleurs, ce n'est pas moi, ce sont ses contemporains qui le peignent, Saint-Simon avant tout autre, et plus rudement que tout autre.

« Dangeau, dit-il [1], était un gentilhomme de Beauce, tout uni, et huguenot dans sa première jeunesse; toute sa famille l'était, qui ne tenait à personne. Il ne manquait pas d'un certain esprit, surtout de celui du monde, et de conduite. Il avait beaucoup d'honneur et de probité. Le jeu, par lequel il se fourra à la cour, qui était alors toute d'amour et de fêtes, incontinent après la mort de la reine mère, le mit dans les meilleures compagnies. Il y gagna tout son bien; il eut le bonheur de n'être jamais soupçonné; il prêta obligeamment; il se fit des amis, et la sûreté de son commerce lui en acquit de véritables et d'utiles. Il fit sa cour aux maîtresses du roi; le jeu le mit de leurs parties avec lui; elles le traitèrent avec familiarité et lui procurèrent celle du roi. »

Saint-Simon aborde ensuite le récit de l'anecdote qui nous montre, sinon un poëte, du moins un esprit bien délié et délicat, et un versificateur bien agile dans cet homme; nous la retrouverons en

1. T. I, p. 392.

composant son oraison funèbre. Cette anecdote est relative à la demande qu'il fit au roi d'un logement de faveur au château.

Une fois logé, Dangeau achète la charge de lecteur du roi; puis il devient colonel du régiment du roi (infanterie). On l'envoie un moment en Angleterre comme agent diplomatique; au retour, achat du gouvernement de Touraine, achat, moyennant cinq cent mille livres, de la charge de chevalier d'honneur de Madame la Dauphine. M. de Richelieu, le titulaire de la charge, la vend pour payer ses dettes de jeu, et c'est avec son gain que Dangeau la paye. De là, il est décoré de l'Ordre (1688), et on ne voit guère comment il peut désirer quelque chose encore.

A la mort du Dauphin, il est fait menin de Monseigneur. Veuf de la fille d'un juif, le juif Morin, tailleur de bassette, il épouse Mlle de Lowenstein, de la maison palatine, et « se croit électeur palatin; cela le chamarre de ridicules. » La pluie des faveurs inonde ce héros bizarre. Il finit par être grand maître de l'ordre de Saint-Lazare, grand maître, c'est-à-dire une manière de souverain, passant des revues, rectifiant des règlements, distribuant des cordons, très-amusant « singe du roi, » et, par-dessus le marché, membre de l'Académie française et conseiller d'État d'épée. Sa femme était première dame du palais.

Il est évident que, due au jeu et rien qu'au jeu, cette miraculeuse fortune était éblouissante et scandaleusement enviable.

Toutes les personnes de la cour ne s'étaient pas astreintes à faire régulièrement leurs parties. Ce qui le prouve est le petit trait que voici, qui me plaît infiniment, lorsque je songe aux pompes de Versailles, aux grandes cravates de dentelle, aux perruques, et surtout à la majesté du monarque.

La scène se passe au château, en 1696.

« Monseigneur joua tard dans le salon. En se retirant chez lui, il monta chez les princesses, et les trouva qui fumaient avec des pipes qu'elles avaient envoyé chercher au corps de garde suisse[1]. »

Charmantes petites princesses!

Une autre fois, à Meudon, chez le Dauphin, c'est le prince de Conti et le grand prieur de Vendôme qui, sur un coup équivoque, se prennent de querelle comme des valets [2]. Le prince tançait à bout portant la fidélité au jeu et le courage à la guerre du grand prieur. Le roi envoya celui-ci à la Bastille.

Le mal devenait grave, le masque lui-même tombait. Le jeu détruisait la politesse. Il faisait pis, à ce qu'il paraît.

1. Saint-Simon, t. I, p. 328.

2. Voy. Saint-Simon, t. II, p. 190, et les *Mémoires de Dangeau* (lundi 28 juillet 1698).

« On vit en ce temps (1699) deux de ses cruels effets. Reineville, lieutenant des gardes du corps, officier général distingué à la guerre, fort bien traité du roi et fort estimé des capitaines des gardes, disparut tout d'un coup sans avoir pu être trouvé nulle part. Il aimait le jeu; il avait perdu ce qu'il ne pouvait payer; il était homme d'honneur, il ne put supporter son infortune. Douze ou quinze ans après il fut reconnu par hasard dans les troupes de Bavière, où il était allé se jeter pour avoir du pain et vivre inconnu. Permillac fit bien pis, car il se tua un matin dans son lit, d'un coup de pistolet dans la tête, pour avoir perdu tout ce qu'il n'avait pas ni ne pouvait avoir, ayant été gros et fidèle joueur toute sa vie [1]. »

Ce n'est pas une consolation que de voir un autre joueur, dont parle Mme de Caylus [2], le seigneur du Charmel, qui avait eu de très-bons moments, se faire moine et renoncer absolument au monde. Saint-Simon dit que cet homme « se jetait la tête la première dans tout ce qu'il croyait de meilleur [3]. » Tout doucement nous avons traversé le XVIIe siècle, nous voici à la porte du XVIIIe.

Le premier carnaval de ce siècle nouveau fut

1. Saint-Simon, t. II, p. 289.
2. Collect. Petitot, t. LVI, p. 441.
3. Plus tard le duc de Caderousse fit comme du Charmel (Saint-Simon, t. IX, p. 8).

signalé à la cour par une mascarade qui dut offrir un agréable spectacle.

Une très-sèche indication de Dangeau nous l'apprend.

« Mercredi, 10 février 1700.

« Mme la duchesse de Bourgogne répète tous les jours, chez Mme de Maintenon, une entrée qu'elle doit danser au premier voyage de Marly, qui sera des quatre rois, des quatre dames et des quatre valets d'un jeu de cartes. »

Ce ballet eut lieu le 19 et réussit. Je le crois aisément : on fêtait le dieu dans son temple.

Introduisons ici un témoin nouveau, la princesse Palatine, belle-sœur de Louis XIV et mère du Régent. La franchise de ses lettres est de nature à éclairer certaines parties obscures de l'histoire de son temps. Elles nous apprennent quelques piquantes anecdotes et ajoutent quelques traits à nos peintures.

Si nous voulons pénétrer dans la vie intime de la cour, dans le ménage de cette belle-sœur de Louis XIV, elle-même nous y introduit.

« Marly, 6 août 1700.

« Je ne vois jamais Monsieur ici; nous ne dînons pas ensemble. Il joue toute la journée, et, la nuit, chacun de nous est dans sa chambre. Monsieur a la faiblesse de croire qu'on lui porte malheur, de sorte que je n'assiste pas à son jeu. Il nous a causé

de l'effroi, car il a eu deux accès de fièvre quarte; aujourd'hui est le jour où elle devait revenir; mais, grâce à Dieu, il n'a rien ressenti encore, et il est dans le salon, à jouer[1]. »

Langlée était du jeu de Monsieur. Revenons à Langlée. A cette époque, Madame la duchesse (fille du roi et belle-fille de Monsieur le prince) venait d'avouer à Mme de Maintenon, son ancienne gouvernante, qu'elle n'avait pas de quoi payer ses dernières dettes de jeu. Le roi les paya, et il chargea Langlée d'en faire le compte. A ce propos, Saint-Simon tombe sur Langlée; il éclaircit ce que La Bruyère avait mis dans l'ombre.

Langlée était le fils d'une femme de chambre de la reine mère, « qui avait produit son fils de bonne heure parmi le grand monde, où il s'était mis dans le jeu. Il y fut doublement heureux, car il y gagna un bien immense et ne fut jamais soupçonné de la moindre infidélité. Avec très-peu ou point d'esprit, mais avec une grande connaissance du monde, il sut prêter de bonne grâce, attendre de meilleure grâce encore, se faire beaucoup d'amis et de la réputation à force de bons procédés. Il fut des plus grosses parties du roi du temps de ses maîtresses, maître des modes, des fêtes, des

1. *Nouvelles lettres*, traduites par M. G. Brunet. Edition Charpentier, 1853, p. 24.

goûts. A Monsieur, aux filles du roi, à quantité de femmes, il leur disait des ordures horribles, et cela chez elles, à Saint-Cloud, dans le salon de Marly.[1] »

Saint-Simon nous fait faire une nouvelle connaissance, celle du duc d'Antin, fils légitime de Mme de Montespan. Celui-là jouait furieusement, et cependant le roi ne l'aimait guère, ce qui, du reste, se comprend :

« Il était de toute sa vie dans le plus gros jeu[2] et faisait toutes sortes d'autres dépenses; Mme de Montespan voulait qu'il se réglât[3] et qu'il quittât le jeu, parce que cela n'est pas possible à un homme qui joue. Elle lui promit une augmentation de douze mille livres par an à cette condition, mais elle voulut le lier, et lui, pour la satisfaire, ne trouva pas de lien aussi fort que de prier le comte de Toulouse de dire au roi de sa part qu'il ne jouerait de sa vie. La réponse du roi fut sèche. Il demanda au

1. Saint-Simon, t. II, p. 423.

2. *Ibid.*, III, 6.

3. Mme de Montespan voulait qu'il se réglât. Elle-même comment s'était-elle réglée? Les *Lettres de Feuquières* (t. IV, 227), le disent. « Le jeu de Mme de Montespan est monté à un tel excès que les parties de cent mille écus sont communes. Le jour de Noël elle perdait sept cent mille écus (au moins cinq millions); elle joua sur trois cartes cent cinquante mille pistoles (plus de quatre millions) et les gagna; et à ce jeu-là on peut perdre ou gagner cinquante ou soixante fois en un quart d'heure. » Je ne sache pas qu'il y ait eu un jeu plus épouvantablement magnifique.

comte de Toulouse qu'est-ce que cela lui faisait que d'Antin jouât ou non. »

Au moment où d'Antin faisait cette promesse, il déclarait avoir gagné au jeu six ou sept cent mille livres. C'était promesse de joueur. Il reprit son train.

Louis XIV devait trouver que vraiment on lui obéissait bien. Toute sa famille était jusqu'au cou empêtrée dans le bourbier. Il venait de payer les dettes de l'une des princesses; il fallut payer celles de la duchesse de Bourgogne[1], et, quelque temps après, celles du duc de Bourgogne lui-même, l'élève de Fénelon[2].

Il arriva que l'impétuosité et l'insensibilité avec laquelle Louis XIV précipitait sa famille, ses courtisans et ses valets vers le jeu, eut un jour quelque chose d'odieux. Son frère venait de mourir. Saint-Simon était là[3].

« Au sortir du dîner ordinaire, c'est-à-dire vingt-six heures après la mort de Monsieur, Mgr le duc de Bourgogne demanda au duc de Montfort s'il

1. *Mémoires de Dangeau*, 19 mai 1700.

2. *Ibid.*, 1er janvier 1702.

3. Saint-Simon, t. III, p. 1 et 2. La même année devait mourir l'ami intime du duc d'Orléans, le chevalier de Lorraine. Il mourut en décembre, subitement, à une table d'hombre où il jouait. (Voy. les Mémoires de Dangeau et la note anonyme). Peu de temps après mourait Béchamel, surintendant de la maison d'Orléans, qui a laissé son nom inscrit dans les fastes de la cuisine, et qui était grand joueur, comme le duc et son favori.

voulait jouer au brelan. « Au brelan! » s'écria Montfort dans un étonnement extrême; « vous n'y songez donc pas? Monsieur est encore tout chaud. « — Pardonnez-moi, répondit le prince, j'y songe « fort bien; mais le roi ne veut pas qu'on s'ennuie « à Marly : il m'a ordonné de faire jouer tout le « monde, et, de peur que personne ne l'osât faire « le premier, d'en donner, moi, l'exemple. » De sorte qu'ils se mirent à faire un brelan, et que le salon fut bientôt rempli de tables de jeu. »

Demandons à Saint-Simon, sinon de pareilles scènes, des portraits d'une aussi dure tristesse, des portraits de femmes joueuses.

D'abord la maréchale de Clérembault[1] : « Avare au dernier point, elle aimait le jeu passionnément, et rien du tout autre chose. Je me souviens qu'à Pontchartrain, par le plus beau temps du monde, elle se mettait, en revenant de la messe, sur le pont qui conduit aux jardins, s'y tournait lentement de tous côtés, puis disait à la compagnie : « Pour aujourd'hui, me voilà bien promenée; « oh bien! qu'on ne m'en parle plus; mettons-nous « à jouer tout à l'heure. » Et de ce pas prenait des cartes qu'elle n'interrompait que le temps des deux repas, et trouvait mauvais encore qu'on la quittât

1. Saint-Simon, t. III, p. 286. Elle était de la maison de Chavigny, maison de joueurs fieffés.

à deux heures après minuit. Qui l'aurait crue, on eût fait son repas sans quitter les cartes.

« Sa vie passa quatre-vingts ans.

« Elle prétendait connaître l'avenir par des calculs et de petits points, et cela l'avait attachée à Madame, qui avait fort en goût ces sortes de curiosités. »

Mme de Caylus[1] : « Elle aimait le jeu sans pouvoir le soutenir. » Elle n'en a dit mot dans ses mémoires.

Mme de Polignac[2] : « Elle joua tant et si bien qu'elle se ruina sans ressource. » (Elle en mourut. Le Bordage, joueur, son amant, la voyant morte, avala de l'opium et faillit mourir en carrosse. Guéri, il rejoue; à soixante-dix ans il joue encore.)

La maréchale douairière d'Estrées[3], fille du juif Morin : « Elle avait passé sa vie à la cour et dans le meilleur du grand monde, jouant gros jeu nettement et avec jugement. »

La princesse d'Harcourt[4], femme d'un libertin et d'un escroc qui s'était encanaillé à Lyon. Je voudrais pouvoir citer tout au long les phrases crues de Saint-Simon. Il habille singulièrement cette femme. « Sa hardiesse à voler au jeu était inconce-

1. Saint-Simon, t. IV, p. 292.
2. *Ibid.*, V, 108.
3. XI, 177.
4. III, 396.

vable, et cela ouvertement. On l'y surprenait; elle chantait pouille et empochait; comme il n'en était jamais autre chose, on la regardait comme une harengère. »

Cette harengère se piquait de dévotion. La maréchale de Villeroy lui fit un jour manquer le salut en lui proposant de jouer. C'était à Fontainebleau; Mme de Maintenon, intraitable sur ce chapitre, lui fit subir un sermon à sa manière.

La princesse d'Harcourt est l'une des plus singulières physionomies de la cour de Louis XIV. On lui jouait de vilains tours, et tout le monde en riait. Une fois le duc de Bourgogne imagina de placer un pétard sous son siége pendant qu'elle jouait au piquet[1], et l'on eut de la peine à l'empêcher d'y mettre le feu. C'était une bien vilaine personne, à qui l'on faisait la vie dure. La princesse Palatine nous a raconté une des scènes amusantes de son intérieur.

« 16 août 1721.

« La princesse d'Harcourt logeait au-dessus de moi à Versailles, et je l'entendais souvent battre ses domestiques; parfois le bâton dont elle se servait lui échappait des mains et roulait par terre. Elle voulait un jour maltraiter une femme de chambre, qui lui dit de prendre garde, qu'elle n'était pas ha-

1. Saint-Simon, t. VI, p. 233.

bituée à être frappée et qu'elle saurait riposter; la princesse n'en voulut pas moins aller son train: mais la femme de chambre était plus forte qu'elle; elle lui arracha le bâton et la frappa rudement. Depuis, la princesse n'osa plus battre un seul de ses gens; cela divertit toute la cour. »

La duchesse de Lorges[1], troisième fille de Chamillart. De celle-ci, l'histoire est triste. Elle était jeune ; c'était « la meilleure femme du monde et la plus folle de tout plaisir, surtout de gros jeu.... La chute de son père ne put lui apprendre aucun devoir ni émousser la passion du jeu.... Sa santé, elle n'en faisait nul compte, et pour sa dépense, elle ne croyait pas que terre pût jamais lui manquer. Elle était délicate et sa poitrine s'altérait. On le lui disait.... Elle acheva de se pousser à bout de jeu et de veilles en sa dernière grossesse. Toutes les nuits elle revenait couchée en travers dans son carrosse. On lui demandait en cet état quel plaisir elle prenait. Elle répondait d'une voix qui, de faiblesse, avait peine à se faire entendre, qu'elle avait bien du plaisir. Aussi finit-elle bientôt. »

Ces portraits de femme émeuvent mieux que les interjections des moralistes.

Ailleurs que dans le palais, chez ceux qui donnaient à jouer, qui tenaient de véritables acadé-

1. Saint-Simon, t. XI, p. 180.

mies, comme Livry et le grand écuyer[1], chez Angicourt, chez d'Antin, qui passait pour aider la fortune[2], que de scènes ignorées, que de détresses, que de drames dont le bruit n'est pas venu jusqu'à nous! A la ville, en province, c'était bien autre chose encore. Ni la vieillesse, ni les maladies du roi, ni les morts étranges de ses enfants, ni les revers même de la France n'éteignirent le foyer terrible.

Le roi, qui avait fait jouer sa cour au brelan le lendemain de la mort de son frère, la fit jouer de même après la mort de ses petits-enfants, en 1712[3].

« Le roi alla le mercredi 6 avril à Marly, où, quoique le Dauphin et la Dauphine ne fussent pas encore enterrés, il rétablit son petit jeu chez Mme de Maintenon dès le vendredi suivant, et voulut le salon à l'ordinaire, et que M. et Mme la duchesse de Berry[4] y tinssent le lansquenet public et le brelan, et des tables de différents jeux pour toute la cour. »

On ne sait comment expliquer cette rigueur qui ordonnait le grand jeu au milieu des larmes. Était-ce un besoin d'étourdissement et d'oubli[5]?

1. Saint-Simon, t. IV, p. 200.

2. *Ibid.*, V, 415.

3. *Ibid.*, X, 285.

4. Une fois, par hasard, la duchesse de Berry daigna jouer à l'oie. Cette infidélité faite aux cartes ne dura pas. (3 mai 1711, Dangeau.)

5. Au moment même où ce scandale s'étalait à la cour, on chassait de Paris quelques tailleurs de pharaon. Dangeau, qui le

Cependant les héros du jeu s'en allaient. L'un d'eux, d'Herval, intendant des finances, avait eu son temps de terrible gloire[1]. Langlée était mort aussi[2]. Saint-Simon le dit et ajoute : « Le monde y perdit du jeu, des fêtes et des modes, et les femmes beaucoup d'ordures. » Ce salut est triste. Tout est triste en ces dernières années : les courtisans se ruinent; ils vont jusqu'à vendre leurs charges et à cesser de servir le roi pour s'acquitter, comme le duc de Mortemart[3], gendre du duc de Beauvilliers, qui joue et perd contre le duc d'Isenghien la valeur de son régiment. Jusqu'au bout, ce fut la même chose.

Voyez comme l'on vit à Fontainebleau, en 1714; c'est la princesse Palatine qui l'écrit :

« Fontainebleau, 20 septembre 1714[4].

« .... Après mon dîner, qui se termine habituellement à une heure trois quarts, je passe dans mon cabinet, je me repose une demi-heure et je me mets ensuite à lire et à écrire jusqu'au moment du souper du roi; parfois mes dames font auprès

dit, ajoute qu'on ne jouait plus du tout au pharaon. Il faut croire que le crime des exilés était d'être en retard sur la mode. Le pharaon reprit ses avantages.

1. Saint-Simon, t. X, p. 233. (Voy. plus haut, page 200, les extraits de Gourville.)

2. *Ibid.*, VI, 110.

3. *Mémoires de Dangeau*, 16 septembre 1710.

4. *Nouvelles lettres*, p. 71.

de ma table une partie d'hombre ou de brelan. Madame d'Orléans (sa belle-fille), ou la duchesse de Berry (sa petite-fille), ou quelquefois mon fils viennent me trouver à neuf ou dix heures. A dix heures trois quarts, nous allons nous mettre à table et nous attendons le roi, qui n'arrive quelquefois qu'à onze heures et demie; nous soupons sans dire mot. On passe ensuite dans la chambre du roi, on y reste le temps d'un *Pater;* le roi fait ensuite une révérence et passe dans son cabinet. Nous l'y suivons; mais moi je n'y vais que depuis la mort de la dernière Dauphine (la duchesse de Bourgogne); le roi cause avec nous; à minuit et demi il nous dit adieu, et chacun se retire dans ses appartements. Moi, je vais me coucher, et Mme la duchesse commence à jouer : le jeu, chez elle, dure toute la nuit jusqu'au jour. »

Cette bonne princesse Palatine, qui, à Versailles ou à Fontainebleau, regrettait les saucisses et la choucroute de la patrie, n'avait pu se faire au jeu. Elle y sacrifiait toutefois par l'intermédiaire de sa chienne. « J'ai, dit-elle[1], une chienne qui connaît toutes les cartes et qui apporte ce qu'on lui demande. »

Ainsi, nul divertissement qui ne soit le jeu de cartes. Ceux qui ne jouaient pas ou qui ne faisaient

2. *Nouvelles lettres*, p. 81.

pas jouer leurs chiens, faisaient des constructions comme celles qui ont défrayé une fable de Florian : « De grandes personnes, écrit notre princesse [1]; s'amusent ici, comme des enfants, à faire des châteaux de cartes. »

Quand l'électeur de Bavière vient en France[2], on n'imagine rien autre chose pour le distraire que de le faire asseoir aux tables de bassette et de lansquenet, à Marly, à Saint-Cloud, chez d'Antin, partout où l'on joue.

Louis XIV tint ferme jusqu'au bout. En 1715, il avait soixante-dix-sept ans, il allait mourir; il joue encore au brelan[3] pour célébrer la fête des rois, et, au mois de mai, il ajoute aux exemples qu'il a déjà donnés un dernier et terrible exemple. « Il fait quitter le grand deuil à Mme la duchesse de Berry, et il la mène lui-même dans le salon où il la fait jouer[4]. » Quatre mois après il expire.

Sa belle-sœur lui a fait une triste oraison funèbre. Quinze jours avant sa mort, elle écrit : « Le roi n'est pas bien.... Si vous saviez, chère Louise, comment tout va ici, vous ne vous étonneriez pas de ce que je vis retirée. Je ne peux ni ne veux jouer, et l'on ne vient pas très-volontiers auprès

1. *Nouvelles lettres*, p. 199.
2. Saint-Simon, t. XI, p. 163, 200, 340.
3. Dangeau, 13 janvier.
4. Saint-Simon, XII, 135.

de ceux qui ne jouent pas. La conversation n'est plus à la mode[1]. »

Lorsque Louis XIV meurt, le jeu a tué la conversation.

V.

La Régence et Louis XV.

Tout commencement de règne s'annonce par des réformes. Dangeau, resté l'historien des divertissements de la cour, écrit le 25 octobre 1715 : « On jouera alternativement tous les jours au Luxembourg et au Palais-Royal, et toujours petit jeu. » Et Saint-Simon, deux ans après :

« Le duc d'Orléans fit utilement par la défense sévère qui fut publiée[2] de la bassette et du pharaon sans distinction de personne. Ce débordement de ces sortes de jeux, quoique défendus, était parvenu à un point que les maréchaux de France avaient établi à leur tribunal qu'on ne serait point obligé à payer les dettes qu'on ferait à ces sortes de jeux. »

Louis XIV, s'il avait légué un vice, avait détruit les forces de la noblesse. Cette aristocratie décrépite allait s'affaisser sur elle-même. Mais, si la po-

1. *Nouvelles lettres* de la princesse Palatine, p. 91.
2. Saint-Simon, t. XIV, p. 452.

litique fit jouer sous son règne, après lui ce fut l'habitude.

La duchesse d'Orléans [1] et la duchesse de Berry continuèrent les traditions de Versailles.

Les détails ne manquent pas. Lorsque l'Opéra brûle (en janvier 1716), c'est un valet de chambre du roi qui aperçoit le feu en sortant du jeu, à deux heures du matin [2]. Le comte de Nassau se risque à jouer avec des dames de la cour; il perd vingt mille livres en un clin d'œil. « Je crois, dit la princesse Palatine [3], qu'elles l'ont quelque peu attrapé, car elles ont la réputation de savoir très-bien jouer. » Cette petite phrase n'a rien de flatteur pour les dames de la cour.

Un an après, la mère du Régent elle-même se met à jouer et à prôner le jeu, et à raconter des anecdotes.

« 9 septembre 1717.

« Je vous envoie un modèle pour le jeu de hocca, et je vais vous en expliquer les règles [4]. Nous y

1. Saint-Simon, t. XVII, p. 44. Elle jouait couchée, et toute la journée. On n'a jamais entendu parler d'une paresse pareille, dit sa belle-mère. Son jeu favori était le lansquenet.

2. *Lettres*, p. 104.

3. *Ibid.*, 14 février 1716.

4. M. G. Brunet écrit en note : « Il y a ici deux pages relatives à la marche de ce jeu; nous les supprimons, car elles ne présentent aucun intérêt. » Que faites-vous? barbare. Vous nous enlevez l'une des pages de notre histoire. Toute chose a son intérêt à certain jour; cela dépend uniquement des circonstances. Il est

jouons maintenant à un bien petit jeu, à dix sous: mais, du temps du feu roi, on y jouait toujours avec des louis d'or. L'archevêque de Reims (Charles-Maurice Le Tellier, frère de Louvois, le *cochon mitré* de certain pamphlet), un jour, en suivant en carrosse la chasse du sanglier et tenant la banque, y perdit deux mille louis en une demi-heure; mais il est rare que le banquier perde. » Elle ajoute plus loin (novembre) : « Ici on joue surtout la bassette, le lansquenet et le pharaon, et on y joue très-gros jeu; si quelqu'un en paraissait contrarié, il serait mal reçu. »

Les règlements sévères continuaient du reste à intimider le public, et le Régent faisait tenir la main à leur exécution. On en a une preuve qui étonne.

« Il y a quelques jours[1] que M. de Machault, étant averti qu'on joue au pharaon chez Mme de Péan, y envoya des archers pour prendre le nom de tous ceux qui y jouent, et leur faire payer ce à quoi ils sont condamnés par l'édit. M. de Marolles, capitaine de cavalerie, qui tailloit ce jour-là, voulut sortir de la maison; un des archers l'arrêta et lui donna un coup de baïonnette, dont on croit qu'il mourra. »

bon de remarquer ici que le mieux à faire, lorsqu'on publie des mémoires ou des lettres du temps passé, est de n'en rien supprimer du tout.

1. *Mémoires de Dangeau*, 22 juillet 1718.

C'est là le dernier détail que Dangeau fournisse. Il meurt le 7 septembre 1720. Nous devons une épitaphe et une oraison funèbre à ce singulier grand homme du jeu de cartes que Saint-Simon appelait « une fadeur à faire vomir. » Saint-Simon nous y aidera.

« Entre tant de profondes plaies[1], que le ministère du cardinal Mazarin a faites et laissées à la France, le gros jeu et ses friponneries en fut une à laquelle il accoutuma bientôt tout le monde, grands et petits. Ce fut une des sources où il puisa largement, et un des meilleurs moyens de ruiner les seigneurs qu'il haïssait et qu'il méprisait[2].

« Le jeu était donc extrêmement à la mode à la cour, à la ville et partout, quand Dangeau commença à se produire.

« Il n'avait rien ou fort peu de chose; il s'appliqua à savoir parfaitement tous les jeux qu'on jouait alors : *le piquet*, *la bête*, *l'hombre*, *grande et petite prime*, *le hoc*, *le reversi*, *le brelan*[3], et à approfondir toutes les combinaisons des jeux et celles des cartes, qu'il parvint à posséder jusqu'à s'y tromper rarement, même au lansquenet et à la bassette, à les juger avec justesse et à charger

1. Saint-Simon, t. XVIII, p. 260, 261.
2. On voit ici que les contemporains eux-mêmes ont parfaitement compris tout le sérieux de cette politique.
3. Renseignement détaillé et précieux pour nous.

celles qu'il trouvait devoir gagner. Cette science lui valut beaucoup.... Sa réputation a été toujours entière et nette. La nécessité de trouver de fort gros joueurs pour le jeu du roi et pour celui de Mme de Montespan l'y fit admettre.... Il en profita pour se décorer. »

Ici l'oraison funèbre est un sarcasme de plus. Heureusement pour Dangeau, qui était académicien, l'Académie lui fit faire un éloge académique. Fontenelle le prononça.

« Il avait souverainement l'esprit du jeu[1]. M. de Dangeau, avec une tête naturellement algébrique, et pleine de l'art des combinaisons puisé dans ses réflexions seules, eut beaucoup d'avantage au jeu des reines. Il suivait des théories qui n'étaient connues que de lui, et résolvait des problèmes qu'il était seul à se proposer. Cependant il ne ressemblait pas à ces joueurs sombres et sérieux dont l'application profonde découvre le dessein et blesse ceux qui ne pensent pas tant; il parlait avec toute la liberté d'esprit possible, il divertissait les reines et égayait leur perte. Comme elle allait à des sommes assez fortes, elle déplut à l'économie de M. Colbert qui en parla au roi, même avec quelque soupçon. Le roi trouva moyen d'être un jour témoin de ce jeu, et placé derrière le marquis de

1. Fontenelle, *Éloge de Dangeau*.

Dangeau, sans en être aperçu, il se convainquit par lui-même de son exacte fidélité, et il fallut le laisser gagner tant qu'il voudrait. Ensuite le roi l'ôta du jeu des reines, mais ce fut pour le mettre dans le sien avec une dame qu'il prenait soin d'amuser agréablement[1]. L'algèbre et la fortune n'abandonnèrent pas M. de Dangeau dans cette nouvelle patrie. Si l'on veut joindre à cela d'autres agréments qu'il pouvait trouver dans une cour pleine de galanterie, et que l'air de faveur où il était alors lui aurait seul attirés, quand la figure n'aurait pas été d'ailleurs telle qu'elle était, il sera impossible de s'imaginer une vie de courtisan plus brillante et plus délicieuse.

« Un jour qu'il s'allait mettre au jeu du roi, il demanda à Sa Majesté un appartement dans Saint-Germain où était la cour. La grâce était difficile à obtenir, parce qu'il y avait peu de logement en ce temps-là. Le roi lui répondit qu'il la lui accorderait pourvu qu'il la lui demandât en cent vers qu'il ferait pendant le jeu, mais cent vers bien comptés, pas un de plus, pas un de moins. Après le jeu, où il avait paru aussi peu occupé qu'à l'ordinaire, il dit les cent vers au roi.

« Quand la bassette vint à la mode, il en conçut bientôt le fin par son algèbre naturelle; mais il

1. Mme de Montespan, comme on l'a vu.

conçut aussi que la véritable algèbre était encore plus sûre, et il fit calculer ce jeu par feu M. Sauveur, qui commença par là sa réputation à la cour. »

Dangeau a donc été véritablement un merveilleux joueur de cartes, stratégiquement, mathématiquement. Nul n'a mieux compris les jeux de hasard, nul n'a su mieux se les assujettir sans trahison.

Après Dangeau mourait Lauzun (1723), le héros de tant d'aventures. Lui aussi avait été heureux au jeu sans s'y faire esclave. Il avait dépouillé la France et l'Angleterre[1] et il n'avait rien gardé de ces dépouilles. Son neveu, Riom, l'amant de la duchesse de Berry, l'imitait.

Mais, pendant que ces hommes du siècle précédent disparaissaient, la France s'agitait et bouillonnait.

Voici un monument bizarre[2] qui atteste ce qu'était la langue des pamphlets sous la régence. Au sortir d'un jeu frénétique et universel, au milieu même de ce jeu, la langue du jeu était la langue politique. C'était le moment où l'on reformait de fond en comble l'administration de la monarchie, créant des commissions ministérielles au lieu de ministères, faisant rebrousser chemin aux bâtards

1. Saint-Simon, t. XX, p. 443.

2. *Mélanges historiques* de Bois Jourdain, t. I, p. 278.

du roi, en pleine querelle religieuse, en plein déficit, enfin au travers du plus grand trouble.

Le Jeu de Piquet (1716).

Le Roi. Je ne joue point sans conseil.

Le duc d'Orléans. J'ai tous les cœurs et d'ailleurs fort beau jeu.

Le Parlement. Un roi avait gâté mon jeu; il commence à devenir beau.

Le duc du Maine. Qui quitte la partie la perd.

Le prince de Rohan. J'ai joué plus de bonheur que d'habileté; j'ai gagné à vilain jeu : une dame écartée[1] rend mon jeu bien laid.

Le père Letellier[2]. J'ai bien mêlé les cartes; je n'en ai pas plus beau jeu.

La Société[3]. Un brouillon a gâté mon jeu.

La Constitution[4]. Mon jeu commence à devenir laid; je voudrais que les cartes fussent brûlées et ceux qui m'ont fait jouer.

Les Exilés. Un quatorze de roi[5] avait gâté notre jeu; une quinte de roi[6] le rend plus beau.

Le cardinal de Noailles[7]. En jouant bien, tôt ou tard on triomphe de la fortune.

1. Mme de Maintenon.
2. Jésuite, confesseur de Louis XIV.
3. De Jésus. Le brouillon est Le Tellier.
4. La bulle *Unigenitus*, si hostile aux Jansénistes, était devenue, sous Louis XIV, constitution de l'Etat.
5. Louis XIV.
6. Louis XV.
7. Archevêque de Paris, suspecté de jansénisme, en disgrâce sous Louis XIV, en faveur désormais et admis au *conseil de conscience*.

M. DESMARETS[1]. J'avais gagné partie et revanche, mais je perds le tout.

MADAME DE MAINTENON. J'ai joué le plus grand jeu qu'on puisse jouer; je me retire sur ma perte.

LE PEUPLE. En changeant de cartes, nous avons plus beau jeu; qu'on écarte les dix et les têtes; tout ira bien.

MADAME DE VENTADOUR[2]. Quoique mon jeu paraisse un jeu d'enfants, il est beau. Je garde un roi qui fait le plus beau de mon jeu.

LA VILLE. Je veux bien jouer, pourvu que l'on paye.

CAISSE DES EMPRUNTS. J'ai trop joué à crédit.

LES INTENDANTS DES FINANCES. Nous sommes capots[3].

A la même source[4] je puise autre chose, un fragment d'une pièce intitulée *le Tailleur de Bassette*. C'est une satire, sous forme de comédie. Le style en est plat, mais la liste des personnages nous peut servir.

Personnages : MADAME DE MAZARIN.
MORIN, grand tailleur de Bassette.
M. DE SAINT-ÉVREMOND[5].

1. Ministre des finances, qui avait su se maintenir, et qui cédait enfin la place au maréchal de Villeroy et au duc de Noailles.

2. Gouvernante du jeune Louis XV.

3. On allait faire rendre gorge aux dilapidateurs et aux concussionnaires.

4. *Mélanges historiques* de Bois Jourdain, t II, p. 272.

5. Nous connaissons déjà ces trois personnages. Toutes les nièces de Mazarin jouèrent. La duchesse de Bouillon, morte en juin 1714, avait chez elle une académie de jeu en permanence.

DUPRÉ, poëte comique.
MUSTAPHA, favori de Mme de Mazarin.
POMPÉE, espion de ladite dame.
LE PAGE DU GRAND CZAR (PIERRE Ier).

La scène est au palais de Saint-James, à Londres.

Le dialogue n'a du reste rien de bien curieux.

MADAME DE MAZARIN.

... Eh bien! Morin, comment
Va le jeu, dites-nous?

MORIN.

Par ma foi, rien qui vaille;
Il ne m'est pas resté seulement une maille;
Je suis au désespoir, morfondu, ruiné;
J'ai perdu cent louis chez madame Potné.
Non, jamais, de mes jours je n'ai vu de joueuse
Plus adroite, plus fine et qui soit plus heureuse.
Un seul sept, et le va[1], et deux gros parolis
M'ont, en un tour de main, raflé tous mes louis.
(*Scène I*).

Ces pamphlets attestaient l'impatience des esprits. Il leur fallait une proie après les longs jeûnes imposés par la monarchie mourante de Louis XIV. Le système de Law la leur donna. Tout le monde se jeta là-dessus tête baissée. On cessa un moment de jouer aux cartes pour jouer aux actions. Ce fut le temps héroïque des émotions que le gain ou la perte fait naître.

1. *Hiatus* qui trahit un poëte de bas étage.

Law continuait Louis XIV. Il le dépassait, corrompant la nation tout entière. Ce n'était, on le sait, avant sa venue à Paris, qu'un aventurier de tables d'hôte, joueur fin et habile qui vivait du hasard des cartes.

« Il vint à Paris[1], où il fit une assez belle figure qu'il soutint par le jeu. Il taillait ordinairement le pharaon chez la Duclos, la tragédienne en vogue, quoi qu'il fût extrêmement souhaité chez les princes et les seigneurs du premier ordre, ainsi que dans les plus célèbres académies, où ses manières nobles le distinguaient des autres joueurs. Lorsqu'il allait chez Poisson, rue Dauphine, il n'y apportait pas moins de deux sacs pleins d'or, qui faisaient la somme de cent mille livres.

« Il en était de même à l'hôtel de Gesvres, rue des Poulies. La main ne pouvant contenir la quantité d'or qu'il voulait masser, il fit frapper des jetons qui faisaient bon de dix-huit louis chacun. Malgré toutes ses bonnes manières, il trouva cependant des ennemis qui le rendirent suspect au gouvernement et surtout à M. d'Argenson, lieutenant général de police. Ce magistrat lui ordonna de sortir de Paris, sous prétexte qu'il en savait trop aux jeux qu'il avait introduits dans la capitale. »

Il gagna ainsi un million six cent mille livres de

1. Duhaut-Champ, *Histoire du Système*, t. I; et la thèse remarquable soutenue récemment par M. Émile Levasseur.

monnaie forte, deux millions six cent quatre-vingt mille de nos francs.

Soudain le système financier de Law est accepté, il est roi de France. On se rue au gain. La joie amena mille débauches, mille excès. Les prodigalités devinrent monstrueuses.

« Croira-t-on, dit Duhaut-Champ[1], qu'il y a eu des agioteurs qui jouaient familièrement au piquet les billets de cent mille livres, tout comme s'ils badinaient aux pièces de dix sous? »

C'est à ce moment qu'il faut rapporter les exploits insensés de la duchesse de Berry, *un million sept cent mille livres perdues en une nuit au pharaon* et payées sur les deniers de la France.

A la foire Saint-Germain, le jeu tint du délire en cette année 1720. Nul n'y échappait. L'avocat Marais écrit dans son journal, à son retour de Pontoise, où le parlement venait d'être relégué :

« On n'y fait que boire et manger, jouer un jeu énorme qui ruine tous les jeunes gens, et pendre par-ci par-là quelques criminels. »

Parmi eux ce triste descendant des comtes de Horn, qui fut voleur et assassin après avoir mené une vie obscure de jeu et de débauche[2].

1. Voy. l'histoire du *Système de Law* de M. A. Cochut, p. 96. Cet ouvrage fait partie de la Bibliothèque des chemins de fer.

2 Saint-Simon, t. XVIII, p. 162.

Voilà un joueur qui devient assassin. Voici un joueur assassiné.

« Il est arrivé hier[1], tout près d'ici, une aventure tragique. Un abbé de qualité, que l'on appelle l'abbé de Bonneseuil (Boneuil), et qui était un grand joueur, après avoir gagné quatre mille francs, dîna chez une dame qui était sa parente; il se fit la nuit rapporter dans une chaise à son logis, où il avait laissé son domestique qui le sert depuis quatorze ans. Il était une heure environ après minuit lorsqu'il rentra chez lui; il demeurait juste au-dessus de la boutique d'un cordonnier. Ce matin, les ouvriers du cordonnier, étant venus à leur travail, virent que du sang tombait du plafond; la femme du cordonnier monta, trouva la clef à la porte de l'abbé; elle entra et vit un spectacle si affreux qu'elle prit la fuite en criant. On accourut à ses cris et l'on trouva l'abbé et son laquais assassinés; on leur avait complétement coupé la tête. »

Quelles années! quel tableau! quelles couleurs sombres! La princesse qui nous raconte la mort de l'abbé Boneuil se lamente en voyant que les vices ont la bride lâchée.

« Le jeu, dit-elle[2], le luxe et la dissipation en

1. *Nouvelles lettres* de la princesse Palatine, p. 122.

2. Extrait des *Lettres de la princesse Palatine à la princesse de Galles et au duc de Brunswick.*

tout genre sont arrivés à un point qui fait trembler et qui est cause qu'il y a tant de gens qui ne voient rien au monde, si ce n'est leur intérêt. On jouait gros jeu du temps du feu roi, mais il n'y avait pas alors cette avidité dont on est témoin à présent. »

Ce spectacle avait de quoi étonner le voyageur des *Lettres persanes*. Il écrit à ses amis :

« Le jeu est très en usage en Europe : c'est un état que d'être joueur : ce seul titre tient lieu de naissance, de bien, de probité; il met tout homme qui le porte au rang des honnêtes gens, sans examen, quoiqu'il n'y ait personne qui ne sache qu'en jugeant ainsi il s'est trompé très-souvent; mais on est convenu d'être incorrigible.

« Les femmes y sont surtout très-adonnées. Il est vrai qu'elles ne s'y livrent guère dans leur jeunesse que pour favoriser une passion plus chère; mais, à mesure qu'elles vieillissent, leur passion pour le jeu semble rajeunir, et cette passion remplit tout le vide des autres[1]. »

Les couleurs ne manquaient pas pour une peinture plus énergique. La Bruyère s'en fût servi.

Ainsi débuta le règne de Louis XV, qui réservait à la nation l'enseignement de tant de vices et une dépravation si générale.

Que vont nous apprendre ceux qui l'ont vu régner?

1. Lettre LVI.

Voltaire ne nous fournira pas d'abondants matériaux. Cependant il a parlé assez souvent[1] des jeux de cartes. Il en a parlé sans colère, sans regret, disant le mal et n'en souffrant pas, révélant par une phrase l'abâtardissement de la race seigneuriale :

« Dans la molle oisiveté où tous les grands perdent leurs journées, depuis Pétersbourg, le seul attrait qui les pique dans leurs misérables jeux de cartes, n'est-ce pas la difficulté de la combinaison, sans quoi leur âme languirait assoupie? »

Rimant quelques mauvais vers qu'il adresse au roi David, au roi de pique, dans une épître à Mme Denis :

O roi David, ô ressource assurée,
Viens ranimer leur langueur désœuvrée ;
Grand roi David, c'est toi dont les sixains
Fixent l'esprit et le goût des humains.
Sur un tapis, dès qu'on te voit paraître,
Noble, bourgeois, clerc, prélat, petit maître,
Femme surtout, chacun met son espoir
Dans tes cartons peints de rouge et de noir.

Indiquant ailleurs que la police vient de mettre la main sur une maison où l'on jouait, malgré ses défenses, au hocca et au biribi. Un Guiche se trouvait parmi les joueurs.

Ou déclarant, par un effet d'intuition historique

1. Voltaire (édition Beuchot), IX, 470; XIII, 187, 59; XXVI, 426; XXVII, 455; XXXIII, 300; XLI, 195; LIX, 12; LX, 117.

plutôt que par une conviction assurée, que les cartes nous sont venues d'Espagne.

Il y a du moins une page dans le roman de *Candide* qui est le tableau d'une maison de jeu et qui nous appartient tout entière.

« Candide[1], qui était naturellement curieux, se laissa mener chez la dame au fond du faubourg Saint-Honoré; on y était occupé d'un pharaon; douze tristes pontes tenaient en main un petit livre de cartes, registre connu de leurs infortunes. Un profond silence régnait, la pâleur était sur le front des pontes, l'inquiétude sur celui du banquier, et la dame du logis, assise auprès de ce banquier impitoyable, remarquait avec des yeux de lynx tous les parolis, tous les sept-et-le-va de campagne, dont chaque joueur cornait ses cartes; elle les faisait décorner avec une attention sévère, mais polie, et ne se fâchait point, de peur de perdre ses pratiques. La dame se faisait appeler la marquise de Parolignac. Sa fille, âgée de quinze ans, était au nombre des pontes, et avertissait d'un clin d'œil des friponneries de ces pauvres gens qui tâchaient de réparer les cruautés du sort.

« L'abbé périgourdin, Candide et Martin entrèrent; personne ne se leva, ni les salua, ni les regarda; tous étaient profondément occupés de leurs

1. *Candide*, chap. XXII.

cartes. « Mme la baronne de Thunder-ten-Tronckh « était plus civile, » dit Candide.

« Cependant l'abbé s'approcha de l'oreille de la marquise qui se leva à moitié, honora Candide d'un sourire gracieux, et Martin d'un air de tête tout à fait noble; elle fit donner un siége et un jeu de cartes à Candide, qui perdit gaiement cinquante mille francs en deux tailles : après quoi on soupa très-gaiement; et tout le monde fut étonné que Candide ne fût pas ému de sa perte; les laquais disaient entre eux dans leur langage : « Il faut que ce soit « quelque milord anglais. »

Voltaire ne jouait pas; il avait autre chose à faire; mais son amie intime, la marquise du Châtelet, jouait comme une marquise de Louis XIV[1].

Vers le milieu du xviiie siècle, le jeu eut un moment de discrédit ou d'épuisement, après cent années de fièvre. L'amour efféminé, voluptueux, ce faux amour dominait. Louis XV en avait fait sa grande affaire, et, comme toujours, le roi fut imité. On ne voit pas que Mme de Pompadour ait joué comme Mme de Montespan. Il n'y avait plus que les vieilles femmes pour se souvenir des usages d'autrefois et jouer avec fougue, Mme de Tallard, par exemple[2], la gouvernante des enfants de France.

1. *Mémoires de Bois Jourdain*, t. III, p. 198.
2. Soulavie, *Anecdotes de la cour de France pendant la faveur de Mme de Pompadour.*



Une courtisane, la Dubarry, souffla sur les cendres éteintes. Son histoire dit pourquoi.

C'est dans une maison de jeu, tenue, rue de Bourbon, par une certaine marquise du Quesnay, que Jeanne Vaubernier, l'une des demoiselles de la maison, fait la connaissance du comte Dubarry.

Le comte en fit l'acquisition et s'en rassasia. Alors[1] « il ouvrit sa maison, comme à l'ordinaire, sous prétexte d'assemblées de jeu, et exposa aux yeux des gens de la cour qui tenaient chez lui la précieuse acquisition, etc. »

Le faux amour, l'amour à pompons, à colifichets, à houlettes, n'avait pu dominer longtemps. Louis XV était repu de débauche, les courtisans revenaient au jeu. Ce fut alors que Jeanne Vaubernier parut à Marly. On n'était certainement pas trop délicat à cette époque; cependant l'abaissement de la majesté royale étonna pour un instant ceux qui se tenaient prosternés devant elle.

« L'espèce de consternation de la cour influa jusque sur le jeu, qui ne fut point aussi vif que d'ordinaire. Beaucoup de seigneurs refusèrent de tailler, sous prétexte de manquer d'argent; en sorte que le voyage finit sans qu'il fût marqué, comme les autres, par la ruine de plusieurs d'entre eux.. . »

1. *Anecdotes sur la comtesse Dubarry*, Londres 1775.

Mme Dubarry jouait cependant. On rapporte même qu'un jour, en pontant au pharaon et voyant paraître la carte fatale pour elle, elle s'écria : « Ah ! je suis frite ! » Expression qu'on ne manqua pas de relever. « Il faut vous en croire, madame, lui répondit-on ; vous devez vous y connaître. » Mot piquant en ce qu'il faisait allusion à l'état de sa mère, qui avait été cuisinière. Les bouderies ne furent pas longues. « Au bout de quelques jours, après souper, le roi, ayant annoncé le jeu, a demandé un vingt et un pour Mme la comtesse Dubarry, jeu qu'elle aime beaucoup. Mme de Havacourt s'est écriée qu'elle en serait ; M. le maréchal de Richelieu aussi, en ajoutant qu'il était tout entier à Mme Dubarry ; le roi a fait un whist dont M. le duc de Choiseul a été, suivant l'usage. »

Le pharaon, le vingt et un, le whist : ces jeux régnaient alors. Le whist fait ainsi son entrée triomphale. Quant à la comtesse Dubarry, très-bonne enfant, comme on le sait, elle ne se souciait pas beaucoup de gagner. Elle ne voulait qu'un amusement, et pas de victimes. Son beau-frère, le comte Jean, coûtait plus qu'elle, pour le jeu, à la cassette de la France[1].

En effet, le comte Jean Dubarry « puisait au

1. La France, comme on le sait aussi, c'était le petit nom d'amitié que la comtesse donnait au roi.

trésor royal ainsi que dans sa bourse. C'est ce qui lui donna lieu de faire aux eaux de Spa la figure considérable qu'il y fit et de subvenir à ses énormes dettes de jeu. Malgré cela, il n'y éprouva pas les agréments qu'il comptait y avoir. On trouva son argent bon, mais on ne le voyait qu'à la banque. En vain avait-il mené avec lui Mme de Murat, sa maîtresse, et plusieurs autres jolies femmes; en vain avait-il monté sa maison sur le plus grand ton; en vain accablait-il le monde de prévenances, aucun Français ne lui rendait visite.

« Un jour qu'il tenait la banque et que, veillant de fort près à n'être point dupe, comme c'est l'usage dans les lieux publics, où il se glisse beaucoup de fripons, il parut témoigner quelque défiance à Mme l'électrice douairière de Saxe, venue aux eaux et qui se trouvait au nombre des joueurs, cette princesse en témoigna sa surprise. « Mille pardons, « madame, s'écria le comte, mes soupçons ne peu« vent tomber sur vous. Les souverains ne trichent « que pour des couronnes. »

« Perdant pour avoir suivi une dame. « Voilà une « catin qui me coûte gros! » s'écria-t-il. On répondit : « Nous en connaissons une qui coûte plus « cher. »

Les mœurs allaient à vau-l'eau. Adieu la politesse, adieu les élégances du temps passé. La royauté, la noblesse et la magistrature, tout

croulait. Aucun effort n'eût arrêté cet écroulement[1].

Les *Mémoires de Mme Campan*[2] nous racontent la vie intime de la cour pour ces derniers règnes de l'ancienne France.

J'y puise un petit document au sujet de la tenue du jeu à la cour de Louis XV.

« La cour de Versailles n'éprouva aucun changement d'étiquette pendant la durée du règne de Louis XV. Le jeu se tenait chez Mme la Dauphine, comme étant la première personne de l'État. Il avait eu lieu, depuis la mort de la reine Marie Leckzinska jusqu'au moment du mariage de M. le Dauphin, chez Mme Adélaïde. Ce changement, suite d'un ordre de préséance qui ne pouvait être dérangé, n'en avait pas moins désobligé Mme Adélaïde, qui, ayant établi un jeu séparé dans ses appartements, ne se rendait presque jamais à celui où devait se réunir non-seulement la cour, mais la famille royale. »

1. Une ordonnance émanée, en 1760 *, du tribunal des arbitres de la noblesse, fixe la perte des joueurs à cent pistoles, au plus fort; de sorte que les gagnants ne pouvaient en exiger davantage.

Déjà Charles II, en Angleterre, avait dispensé les perdants de tout payement au-dessus de la somme de cent livres sterling.

2. Tome I, p. 70.

* *Dussault*, part. I, chap. IV. p. 30.

VI.

Les derniers temps de la monarchie.

Louis XVI, honnête homme, avait le jeu en horreur. Ce fut Marie-Antoinette qui organisa les fêtes de la cour et qui voulut que le jeu y gardât la première place.

Dès l'année 1778, les *Mémoires de Bachaumont*[1] s'occupent des manœuvres de S. M.

« La reine a pris tellement goût pour le jeu, surtout depuis sa grossesse qui ne lui permet pas d'aller autant qu'elle a coutume, qu'il y a régulièrement un pharaon établi chez Sa Majesté; c'est M. de Chalabre, le fils du joueur si renommé, qui est son banquier. Dernièrement il a représenté à la reine qu'il ne pouvait suffire à son emploi, et avait besoin d'un second. Sa Majesté y a consenti et lui a dit de choisir qui il voudrait. Il a jeté les yeux sur un M. Poinçot, chevalier de Saint-Louis, qui, la première fois où il s'est rendu au cercle de la reine, n'a pu, suivant l'étiquette, s'asseoir, n'ayant pas de brevet de colonel, le dernier grade qui donne ce droit; il se trouvait ainsi debout, seul, lorsque Sa Majesté a paru; elle s'en est aperçue, et, sans

1. Tome XII, p. 140.

égard au cérémonial si essentiel de Versailles, a ordonné qu'on donnât un siége à M. Poinçot. Ce qui fit gémir les courtisans rigides attachés aux formes. »

A Marly, le jeu et le souper avaient lieu tous les jours, et exigeaient beaucoup de toilette [1].

La famille royale perdait ordinairement cent mille écus dans le voyage de Fontainebleau au profit de M. de Chalabre. Ce croupier gentilhomme gagna vingt-trois mille louis dans un seul voyage, en 1779. Louis XVI, qui ne jouait jamais à aucun jeu de hasard, se crut obligé cette année-là de sortir de ses habitudes. L'effet que produisit sur lui une perte de cinq cents louis d'or put faire juger qu'il n'avait pas la passion du gros jeu comme son frère. Il contait sa chance malheureuse à tout le monde, même aux personnes qu'il connaissait le moins. Il en parlait comme d'une étourderie qu'il avait commise et qui ne se renouvellerait sûrement pas [2].

1. *Mémoires de Mme Campan*, t. I, p. 221.

2. Note extraite des *Mémoires* de Bertrand Barère, t. I, p. 357. Louis XVI ne trouvait pas beaucoup de gens qui partageassent son aversion pour les cartes, si ce n'est en Bretagne. Le parlement de Bretagne, indigné de ce que les comptables risquaient et perdaient jusqu'à cent mille écus, rendit en 1778 un arrêt dont voici le texte : « Il est défendu à toutes personnes de jouer aux jeux de hasard, à peine de mille livres d'amende. Fait en outre défense aux maîtres cartiers et à tous autres de vendre et débi-

Il faut reconnaître que Marie-Antoinette fut une reine gracieuse, enjouée à la française, avec un abandon poli. Louis XVI était aimé alors; la reine plaisait. La cour semblait être une famille en vacances qui se divertit à la campagne. L'étiquette était écartée; une sorte de bon goût facile en tenait lieu.

« Le soir[1], pour être admis au jeu de la reine, il suffisait à tout homme bien mis d'être nommé et présenté par un officier de la cour à l'huissier du salon de jeu. Le salon, très-vaste et d'une forme octogone, s'élevait jusqu'au haut du toit à l'italienne et se terminait par une coupole ornée de balcons, où des femmes non présentées obtenaient facilement d'être placées pour jouir de la vue de cette brillante réunion.

« Sans faire partie des gens de la cour, les hommes admis dans le salon pouvaient prier une des dames placées au lansquenet ou au pharaon de la reine de jouer sur leurs cartes l'or ou les billets qu'ils leur présentaient.

« Les gens riches et les gros joueurs de Paris ne manquaient pas une seule des séries du salon de Marly, et les sommes perdues ou gagnées étaient toujours très-considérables.

ter des cartes sous les mêmes peines, et de punition corporelle en cas de récidive. »

1. *Mémoires de Mme Campan.*

« Louis XVI détestait le gros jeu et témoignait souvent de l'humeur quand on citait de fortes pertes [1]. Les hommes n'avaient pas encore introduit l'usage de porter un habit noir sans être en deuil, et le roi donna quelques-uns de ses coups de boutoir à des chevaliers de Saint-Louis, ainsi vêtus, qui venaient hasarder deux ou trois louis dans l'espoir que la fortune favoriserait les jolies duchesses qui voulaient bien les placer sur leurs cartes.

« On voit souvent des contrastes singuliers au milieu de la grandeur des cours : pour jouer un si gros jeu au pharaon de la reine il fallait un banquier muni de fortes sommes d'argent, et cette nécessité faisait asseoir à la table de jeu, où l'étiquette n'admettait que les gens les plus titrés, non-seulement M. de Chalabre, qui en était le banquier, mais un simple capitaine d'infanterie retiré qui lui servait de second [2]. On entendait aussi très-souvent prononcer un mot trivial, mais tout à fait consacré

1. En 1790, un officier de la garde nationale se promenait dans les appartements au château des Tuileries; le roi, l'ayant remarqué, lui demanda s'il savait jouer au trictrac; sur sa réponse affirmative, le roi voulut bien jouer avec cet officier et lui gagna neuf francs. L'heure du conseil étant venue, Sa Majesté s'y rendit en promettant à l'officier de lui donner une autre fois sa revanche. (*Anecdotes du règne de Louis XVI*, t. I, p. 241)*.

2. M. Poinsot.

* Ces *Anecdotes* sont un recueil déjà vieux. Il a paru sous le même titre un nouveau petit volume dans la collection dont fait partie le présent ouvrage.

pour exprimer la manière dont on y faisait la cour au roi. Les hommes présentés, qui n'avaient point été invités à résider à Marly, y venaient cependant comme à Versailles, et retournaient ensuite à Paris; alors il était convenu de dire qu'on n'était à Marly qu'en *polisson.* »

Mais si on avait fait pis à la cour de Louis XIV, si l'on y avait fait parfois violence à la fortune, dans ces réunions plus mêlées que celles qui entouraient le grand roi, il y eut aussi des surprises et des mésaventures fâcheuses.

On lit dans les *Mémoires de Bachaumont* le petit article que voici[1] :

« Les banquiers du jeu de la reine, pour obvier aux tricheries qui se commettent journellement, ont obtenu de Sa Majesté qu'avant de commencer la table serait bordée d'un ruban, et que l'on ne regarderait comme engagé pour chaque coup que l'argent mis sur les cartes au delà du ruban »

Un des écrits frivoles du temps, le *Diogène à Paris*[2], révèle les habiletés de certains joueurs. Il y avait même en haut lieu des gens qui savaient reconnaître une carte, pour lui avoir frotté le dos de pierre ponce ou bien y avoir fixé un cheveu ou de petites pailles visibles pour eux seuls. Quelques-uns savaient à merveille se servir de leurs taba-

1. Tome XII, p. 189.
2. De Dufour, 1787, in-12.

tières. Ces tabatières d'or ou d'acier poli, placées convenablement, leur envoyaient, sans que personne s'en doutât, le reflet des cartes intéressantes. D'autres avaient des jeux de cartes au milieu desquels une carte particulière, cambrée imperceptiblement, soulevait les autres et déterminait une coupe avantageuse. De là mille aventures déplorables. Un contemporain gémit sur ces misères. « Si par malheur, dit Dussault, un jeu terrible et qu'on nomme *belle* subsistait encore quand cet ouvrage paraîtra[1], je prie les gens sensés d'y passer quelques heures; qu'il suffise, je n'en dirai pas davantage, que l'on y voit poindre le crime sur la figure d'un tas d'aventuriers rassemblés au hasard; et que chaque séance serait ensanglantée, si ceux qui permettent ces sortes de jeux n'avaient pas soin de les garnir de satellites. »

Louis XVI se fâchait tout rouge quand on su r prenait l'un de ces joueurs « à main exquise. » Et il profitait de l'occasion pour se plaindre des légèretés de la reine et de la cour. Le comte d'Artois lui tenait tête [1]. C'était lui le plus aventureux des chevaliers galants et des joueurs de cette cour accusée.

On jouait encore à la cour quand déjà la Révo-

1. Dussault, *De la passion du jeu*, Ire partie, ch. xv, p. 87. Ce livre a paru en 1779.

2. Soulavie, *Mémoires sur Louis XVI*, t. II, p. 56.

lution française avait détruit la Bastille et ramené le roi de Versailles [1].

VII.

Le jeu sous la République et sous l'Empire.

Quelques mois à peine s'écoulent et la royauté succombe. En 1791, nous rencontrons déjà cette légende d'une caricature :

Louis jouant avec un sans-culotte : « J'ai écarté les cœurs, il a les piques; je suis capot. »

Les temps sinistres sont venus.

En faisant l'histoire des cartes nous avons raconté les révolutions qui s'accomplirent dans leur physionomie à la fin du siècle dernier et au commencement du nôtre. Vingt types furent créés, mais il semble que l'on ait dû ne jouer guère. Franchement le pouvait-on, le devait-on en une pareille agitation des choses humaines? Le jeu est la récréation ou la plaie de l'oisiveté. Si l'homme invente, s'il réforme, s'il se bat, s'il agit enfin, il ne joue plus. D'autres émotions plus ardentes, plus nouvelles, plus imprévues, plus nobles aussi, s'emparent de son âme; il vit si amplement qu'il n'a pas une heure à perdre et qu'il n'en perd pas une.

Eh bien! il y a peu d'époques, il n'y en a pas où

1. Mme Campan, t. III, p. 109.

plus de monde ait joué. Les barrières étaient rompues pour le mal comme pour le bien. Plus de salons mignonnement pomponnés pour recevoir les marquis ou les aventuriers de la haute volée; mais une foule de logis ouverts au jeu de tous, un jeu démocratique, un jeu républicain. Les conquérants du jour paraissaient désireux de mettre la main sur tout ce qui avait été l'apanage de leurs anciens dominateurs; ils entraient triomphalement dans leurs vices; ils s'en paraient comme d'un signe éclatant de la victoire. C'est ainsi que tout Paris se mit à jouer, non plus au piquet pour se divertir, mais aux jeux brûlants, aux jeux terribles qui avaient incendié et renversé de nobles opulences, aux jeux du hasard le plus rapide.

Dès que vient la nuit, on joue dans la rue. C'est le biribi qui a la vogue; c'est au biribi que l'ouvrier sans ouvrage risque ses liards fleurdelisés. La police arrive trop tard, quand elle arrive. D'ailleurs il faudrait dix mille agents pour surveiller la ville. Et comment surprendre les délinquants? Les banquiers de ces banques démocratiques se servent des murailles et des bornes comme de tables; ils écrivent leurs comptes avec de la craie. Un gros marchand des galeries de bois du Palais-Royal, le faïencier Sourig, s'est fait le bailleur de fonds de tous les industriels qui donnent à jouer au peuple; il s'enrichit dans cette honte.

Je laisse la parole à MM. Edmond et Jules de Goncourt, qui ont publié récemment une *Histoire de la Société française pendant la Révolution*, et qui ont réuni quelques-uns des traits dont j'ai ici besoin.

« De la rue[1] le jeu monte dans les maisons. Il prend Paris. Et dans ce Paris, capitale du monde, le Palais-Royal devient la capitale du jeu : creps, passe-dix, trente et un, biribi. Les numéros 14, 18, 26, 29, 33, 36, 40, 44, 50, 55, 65, 80, 101, 113, 121, 123, 127, 145, 167, 190, 191, 192, 193, 200, 201, 203, 209, 210, 232, 233, 256, sont tous au Palais-Royal maisons de jeu. Le citoyen Charon, l'orateur de la Commune auprès de l'Assemblée nationale, peut estimer à quatre mille le nombre des maisons de jeu établies à Paris. »

On joue richement au n° 33, chez Dumoulin, ancien laquais de la Dubarry; les gens à voiture vont rue Traversière-Saint-Honoré, n° 35 (rue Fontaine-Molière aujourd'hui) ou à la banque de Deux mille louis, n° 10, ou encore rue de Cléry, chez la baronne de Montmony, une baronne de rencontre qui a ruiné le peintre Hallé. Les étrangers se donnent rendez-vous rue des Petits-Pères, chez Mme de Linières, ou chez une baronne qui ouvre son salon dès cinq heures du soir, rue Richelieu, n° 18, ou

1. A la fin du chapitre premier.

chez l'hospitalière Lafare, qui vend aux joueurs d'excellents déjeuners froids au roastbeef et au thé, à la mode anglaise. Les législateurs eux-mêmes jouaient en catimini chez Mme Tallien, l'ancienne actrice de la Comédie Italienne; ils jouaient et surtout soupaient comme s'il n'y avait pas eu d'états généraux, de grands discours, de déclaration des droits de l'homme, de proclamations à la façon de Sparte, etc. Je cite. Ils jouaient « au Pavillon de Hanovre, au bal de Mlle Huet, rue Notre-Dame des Victoires. Cazalès, Chapelier, d'André, Malouet passent pour les habitués des tables de la *Provençale surannée*, Châteauminois, rue de Richelieu; et l'on conte que Riquetti (Mirabeau), chez la baronne de Lisembac, grande héroïne de coulisses, sexagénaire à moustaches grises, a été volé d'un étui d'or plein d'assignats. La rouge et la noire roulent pour les jeunes gens, place des Petits-Pères, chez Mme Lacour, qui a les vins les plus capiteux et les femmes les plus agaçantes de Paris; au Palais-Royal, au-dessus du Caveau (des Aveugles), chez Mme Saint-Romain, toujours apparentée de charmantes nièces et cousines; chez Mme Villier, rue Chabannais, dont les boudoirs cherchent à imiter les petits appartements de M. le duc d'Orléans. Les laquais vont jouer chez *Chocolat*, de chocolatier ruiné devenu tailleur. Les escrocs de tout grade tiennent leurs assises à l'hôtel Radziwill, chez un ci-devant mar-

quis, rue Montorgueil, à l'hôtel de Londres, depuis que Boulanger, qui tenait l'hôtel d'Angleterre, s'est ruiné; chez Didier, cafetier et vendeur d'argent, au coin de la rue Vivienne; et de préférence aux parties nocturnes des frères Duquercy, rue de Rohan; de Cadet, rue Saint-Honoré, près du café du Lycée; de Labretonnière, dit Trompette, au coin de la rue Fromenteau; des sieurs Verdun et Dubucq, à la porte Saint-Martin, vis-à-vis de l'Opéra. Les plus gueux montent au biribi *des Vertus*, quai de la Ferraille.

« Même les joueurs de pièces de six liards ont leur maison rue Richelieu, étrange taudis où l'on dîne avec des haricots et du fromage de cochon, et où les bancs servent de lit pour la nuit aux perdants. »

On voit que la liste est longue, et ce n'est qu'une liste capricieusement formée. Les détails surabondent, c'est un fouillis de désastres, de coups de fortune, de désespoirs et de crimes, du haut en bas de l'échelle. Une courtisane, l'ancienne amie de cœur du président d'Aligre, Mlle Lacour, vendait douze cents livres par an la ferme des cartes froissées qu'on jetait dans les corbeilles, après le jeu. Les ambassadeurs, ceux de Venise et de Suède, s'enrichissaient à outrance. Un Malmazet, gendarme chassé du corps, accumulait les millions dans sa caisse; il avait pour émules deux frères

Amyot, un d'Arquin, Taffetas, ex-coiffeur du singulier Charles de Villette, neveu de Voltaire, marquis à manchettes, puis jacobin; les Destival, les Dauley, le décrotteur Tison. Il y en a qui, très-nobles ou très-vertueux la veille, assassinent au sortir du tripot; il y en a qui ne peuvent vivre que là et qui y veulent mourir, comme le fit, à la lettre, le chevalier Bouju. La répression n'y fait rien. C'est une orgie horrible, et nous n'avons pas de Saint-Simon qui la raconte[1].

Un peu d'élégance, un peu d'affectation et de coquetterie reparurent enfin.

Après la tempête, les fêtes soignées et les divertissements mignards refleurirent en un clin d'œil. On n'ignore pas que la bouillotte a été inventée dans le palais du Luxembourg, en plein Directoire,

1. Les cartes servaient quelquefois de prétexte à des persécutions; et, sinon les cartes, les anciens emblèmes qui leur appartenaient. Voici un témoignage qui ne sera pas suspect.

« La grande allée de ma maison était décorée de compartiments en marbre et en petites pierres qui figuraient des cœurs, des carreaux, des piques et des trèfles. On m'aurait pardonné les cœurs, les carreaux et les piques, sans doute; mais les trèfles ressemblaient à des fleurs de lis; et un décret formel confisquait les propriétés et les objets sur lesquels ces emblèmes ne seraient pas effacés.

« Quelques membres du comité révolutionnaire de Tarbes s'étant avisés de prendre les trèfles pour des fleurs de lis, on en conclut que ma maison devait être confisquée.... Voilà comment, me trouvant au centre des révolutions, j'en recueillais les grands bénéfices. » (*Mémoires* de Barère, t. II, p. 191.)



et on connaît le mot de Mme Tallien, qui disait en sortant de ce palais: « Ils sont là-haut cinq rois qui suent sang et eau pour faire un brelan de valets. »

Ce jour-là, sans doute, Lareveillère-Lepeaulx ne s'occupait pas d'écrire l'évangile des théophilanthropes. C'était un soir réservé, après les affaires, chez Barras, l'ex-marquis provençal, le chef des patriotes pourris. Les beaux costumes rouges, les chapeaux à plumes étaient laissés à l'écart. On n'avait pas à préparer une harangue avec laquelle il fallût, le lendemain, accueillir Masséna et les drapeaux conquis à Rivoli. En déshabillé, ces grands hommes s'occupèrent à modifier, à déguiser le pharaon et la bassette.

La bouillotte n'était pas une invention à dédaigner. C'est un joli jeu qui eut bientôt de la vogue. Mme Tallien, qui en avait médit, y fit jouer ses invités, et tout Paris fit comme elle.

Elle demeurait alors rue de Babylone, dans un hôtel qui lui venait de Barras. D'abord on avait joué chez elle dans un pavillon des Champs-Élysées qu'elle appelait sa chaumière. On jouait chez Mme de Staël, dans la rue du Bac, à l'hôtel de Mercy, boulevard Montmartre, et surtout à l'hôtel Thélusson, rue de Provence, qui a été pendant quelque temps l'hôtel de Rambouillet du Directoire[1].

1. Mme la baronne de V***, *Souvenirs du Directoire et de l'Em-*

Le whist était resté et il reste encore en faveur, quoiqu'il ne soit guère français. C'est le jeu des gens qui se croient sérieux ; on a l'air gentleman ou diplomate en y jouant, et on joue.

« Je n'aime pas beaucoup les femmes, a dit Napoléon, ni le jeu. »

Il jouait cependant, lorsqu'il était premier consul, et donnait à jouer à ses amis, mais sans excès et par manière de délassement. Morellet, appelé aux Tuileries en 1803[1], l'y trouve installé avec sa femme à une table de whist. Joséphine, impératrice, et plus tard Marie-Louise, eurent leur jeu : c'était le whist, et quelquefois le vingt et un.

L'Empereur préférait le vingt et un au whist [2], et il avait raison. Le vingt et un est un jeu où l'on joue tous à la fois, où l'on cause, où l'on rit; ce n'est pas un congrès de secrétaires d'ambassade, roides dans leur cravate et vifs comme des poteaux. Le whist n'a été inventé que pour que M. de Talleyrand eût un jeu fait pour lui. Aussi a-t-il été le grand joueur de whist de son temps[3]. Les généraux, Junot en tête, préféraient les combinaisons

pire, in-8°, 1848. Il serait à désirer que quelqu'un entreprît d'écrire l'histoire de l'hôtel Thélusson. Ce serait un article piquant. Notre histoire littéraire est loin d'être riche pour ces temps-là.

1. *Mémoires de Morellet.*

2. Meneval, *Napoléon et Marie-Louise*, t. II, p. 34.

3. Non en professeur, en législateur, comme a joué depuis l'illustre Deschapelles. Le whist était même devenu, vers la fin de

toutes simples qui sont nées du lansquenet, et entraient volontiers dans les maisons de jeu, qui étaient alors tolérées et surveillées comme un mal nécessaire.

On voit détaillée dans le *Mémorial* [1] une conversation de l'Empereur où il en est question. C'est Las Cases qui parle :

L'Empereur « avait interdit le jeu masqué et avait voulu même défendre toutes les maisons de jeu; mais quand il avait voulu faire traiter la chose à fond devant lui, il s'était trouvé que c'était une très-grande question. Et comme je lui racontais à ce sujet que la police nous avait interdit de jouer entre nous, dans une des premières maisons du faubourg Saint-Germain, il ne concevait pas, disait-il, une telle vexation : elle s'était pourtant exercée en son nom, de la part de Fouché, l'assurais-je. « Cela pouvait être, répliquait-il, mais « je ne l'ignorais pas moins; et croyez qu'il en « était ainsi de tous les détails de la police haute, « moyenne et basse. »

« Il m'a alors questionné sur le jeu dont je venais de lui parler, sa nature, son étendue, etc., etc.

sa vie, son occupation principale. Il se levait tard, causait un peu, dînait à cinq heures, se faisait porter en chaise dans les allées de son parc, et, à huit heures, ouvrait son jeu, qui durait jusqu'à deux heures du matin. (*Mémoires* de Barère, t. IV, p. 450.)

1. A la date du 17 novembre 1816 (t. VII, p. 384).

« Et comme je disais toujours *nous*, il m'a interrompu, me disant : « Mais est-ce que vous étiez « spécialement de cette partie ? auriez-vous été « joueur ? — Hélas ! oui, sire, très-malheureuse- « ment ; à la vérité, par quintes et à de longs in- « tervalles ; mais, toutes les fois que l'accès me re- « prenait, c'était alors jusqu'à indigestion. — Que « je suis content de ne pas l'avoir su dans le « temps ! vous eussiez été perdu dans mon esprit, « vous n'eussiez jamais rien fait. Cela me prouve « que nous nous connaissions en effet bien peu, et « que vous ne causiez encore d'ombrage à per- « sonne, car il n'eût pas manqué d'âmes chari- « tables autour de moi pour m'en instruire. « On connaissait toute ma prévention contre les « joueurs : ils étaient aussitôt perdus dans ma « confiance. Je n'avais pas le loisir de vérifier si « j'avais tort ou raison, mais je ne comptais plus « sur eux. »

Le baron de Meneval[1] nous apprend, lui aussi, que l'Empereur avait songé à supprimer les maisons de jeu. L'impôt prélevé sur leur produit lui paraissait immoral, et il avait chargé une commission, en 1811, de lui faire un rapport sur la question. La commission conclut à un ajournement.

Napoléon hésitait. Quoiqu'il n'aimât le jeu ni

1. Préface, p. v.

par principe ni par goût, lorsqu'il jouait, il s'attachait [1] avec une sorte d'anxiété à une carte et à sa fortune; une partie était une bataille. Il comprenait alors quel attrait peut avoir la chasse faite aux chances heureuses et il en oubliait les périls.

On a raconté une anecdote [2] qui est peut-être vraie, probablement mensongère. Quand il partit pour l'Italie, en 1796, il n'avait pas de quoi subvenir à ses dépenses et à celles de sa famille militaire. Il réunit ses ressources et celles de ses amis intimes, et, confiant le tout à Junot, l'envoya dans une maison de jeu pour y risquer le tout, le perdre ou faire fortune. Junot obéit et gagna une grosse somme. « Ce n'est pas assez, lui dit le général; retourne là-bas; il nous en faut davantage, le double au moins. » Junot alla de nouveau s'exposer aux caprices du hasard et les vaincre.

Si cette histoire n'est pas inventée à plaisir, elle prouve une chose : le meilleur argument à donner en faveur des maisons de jeu, c'est qu'elles peuvent, en des cas désespérés, fournir une occasion de maîtriser le sort et quelquefois de servir à créer une grande existence.

Napoléon, enfant, avait dû voir le jeu en grande faveur dans son île natale. Il paraît, en effet, que,

1. Meneval, t. II, p. 34.
2. Je la trouve dans *les Souvenirs diplomatiques* de lord Holland, chap. XI.

de toutes les races qui forment la nation française, les habitants de la Corse sont les joueurs les plus amoureux du jeu. Ils ont pour lui une faiblesse naturelle, même quand ils lui résistent.

Pascal Paoli, qui ne joua jamais [1], disait d'eux : « Le jeu n'est pas seulement un divertissement, c'est une passion pour les Corses. On croit assez généralement que cette passion n'y est engendrée que par l'oisiveté. Le Corse joue, dit-on, parce qu'il ne sait ou ne veut pas occuper plus utilement ses loisirs. Je le pensais aussi, mais la réflexion et une étude plus approfondie de ses mœurs me firent bientôt changer d'opinion. La véritable cause de ce goût effréné pour le jeu vient, d'une part, de ce qu'il faut un aliment quelconque à l'inquiète activité de son esprit, et, de l'autre, de ce qu'il trouve l'occasion de l'exercer et de faire preuve d'intelligence de deux manières, en étudiant les règles du jeu ou par les diverses combinaisons d'où naissent les chances favorables. Aussi je ne crains pas d'avouer qu'il est peu de pays en Europe où l'on compte, dans la classe ouvrière, un plus grand nombre d'habiles joueurs. L'appât du gain n'aurait pas la force de les fixer aussi longtemps autour d'une table [2]. »

1. Arrighi, *Histoire de Paoli*, t. I, p. 28.
2. *Ibid.*, t. II, p. 381 ; (extrait des notes de l'abbé Guelfucci).

Les Corses sont donc les meilleurs joueurs de France; ils ne sont pas les plus furieux. C'est aux colonies que les règlements prohibitifs ont été le plus souvent renouvelés, et en vain. On se l'explique par mille raisons et mille faits le prouvent [1].

Le jeu, que Napoléon avait dédaigné au temps de sa puissance, devint l'une de ses plus agréables distractions dans sa captivité. Ce goût le prit dès la traversée d'août de 1815. J'en appelle au *Mémorial* [2] :

« Le soir nous jouions constamment au vingt et un; l'amiral et quelques Anglais étaient parfois de la partie. L'Empereur se retirait après avoir perdu d'habitude ses dix ou douze napoléons; cela lui était arrivé tous les jours, parce qu'il s'obstinait à laisser son napoléon jusqu'à ce qu'il en eût produit un grand nombre. Aujourd'hui, il en avait produit jusqu'à quatre-vingts ou cent; l'amiral tenait la main, l'Empereur voulait laisser encore, pour connaître jusqu'à quel point il pourrait atteindre; mais il crut voir qu'il serait tout aussi agréable à l'amiral qu'il n'en fît rien : il eût gagné seize fois et eût pu atteindre au delà de soixante mille napoléons. Comme on s'extasiait sur cette faveur singulière de la fortune en faveur de l'Empereur,

1. Voy. Boyer-Peyreleaux, *les Antilles françaises*, in-8°, 1823.

2. Tome I, p. 136 (édit. de 1823-24, in-8°).

un des Anglais observa qu'aujourd'hui était le 15 d'août, jour de sa naissance et de sa fête[1]. »

A Sainte-Hélène, il jouait le whist, le vingt et un et aussi le piquet.

Depuis 1815, des rois devenus ennemis du jeu, après l'avoir aimé lorsqu'ils étaient princes[2], ont peu à peu fait avancer les lois sur son domaine; les maisons de jeu et la loterie ont disparu. Il n'y a qu'à lire de temps en temps les journaux pour voir que les tripots clandestins n'ont jamais cessé de faire des victimes; mais le jeu n'est plus ce qu'il a été en France et en Europe. Il n'est même plus nécessaire de lui faire une guerre bien rigoureuse; il s'en va de nos mœurs; le génie des temps nouveaux lui défend de voler aux besoins et aux créations de l'humanité les heures précieuses qu'elle emploie si bien. Ce n'est pas à une époque où de chaque jour date une invention merveilleuse et un nouvel effort, un pas nouveau vers des inventions nouvelles, que le jeu peut prétendre à autre chose qu'à délasser les hommes. Il ne corrompra désormais que des lâches.

1. Voy. *les Souvenirs*, dans cette collection.

2. Ils ne jouèrent plus en joueurs, mais en gentilshommes de loisir. Quelquefois ils prirent bien mal leur temps. Charles X faisait un whist à Saint-Cloud dans les journées des 28 et 29 juillet 1830. Nous allons revenir sur cette partie-là.

VIII.

Le jeu des contemporains.

Ajoutons quelques pages, les dernières de cette histoire.

Je voudrais n'avoir pas une ligne à écrire au-dessous du titre de ce chapitre; ce serait une gloire pour notre époque, si l'histoire du jeu n'y trouvait rien à dire. Mais la passion du jeu est une passion vigoureusement enracinée au milieu des faiblesses de l'humanité, et, bien que la nécessité nous contraigne aujourd'hui à être utiles, à inventer, à perfectionner, à agir incessamment, bien que nos loisirs soient plus restreints et les occasions d'oisiveté beaucoup plus rares, le jeu n'est pas encore tout à fait banni de notre vie, et il fait encore des victimes. Mais il en fait moins et de moins misérables.

Dans son livre *de la Passion du Jeu* [1], Dussault cite un homme de sa connaissance, joueur de cour, qui écrivait son journal de jeu, et prouvait que plus de vingt millions lui étaient passés par les mains en un seul hiver. Aujourd'hui nous trouverions plus difficilement des gens à qui les cartes aient fait manier tant d'argent.

1. Ire partie, ch. XIX, p. 121.

La suppression des maisons de jeu a été une mesure excellente, et, si le mal n'a pas disparu, il a été par là bien amoindri, depuis qu'il n'y a plus que des tripots clandestins.

Le plus ancien de ces tripots paraît avoir été, en France, établi à l'hôtel de Nesle, sous Charles VI; les seigneurs de la cour y faisaient bombance et y jouaient gros jeu. Eustache Deschamps[1] en a parlé.

Nous avons vu comment la Révolution française eut pour effet de multiplier à Paris ces maisons dangereuses auxquelles on s'habitua si bien qu'il fallut les tolérer, et qu'elles ont subsisté jusque sous le règne de Louis-Philippe.

Nous ne parlons pas des loteries publiques, mises en faveur dès les mauvais temps de Louis XIV. Les cartes n'y jouaient aucun rôle; nous ne parlons que des maisons de jeu où le trente et un, le creps, le biribi, etc., étaient pratiqués.

C'est le ministre de la police, Fouché, qui en a régularisé et sanctionné l'existence; il y trouvait un assez beau revenu pour la caisse de son ministère, et chaque matin, dit-on, Perrin, l'entrepre-

1. Folio 391, col. 4 du manuscrit de La Curne de Sainte-Palaye. Le manuscrit est à la bibliothèque ; je l'ai vu, ces jours derniers, entre les mains d'un des hommes les plus savants de notre époque, M. A. Chéruel, mon maître, qui donnera prochainement au public un livre bien utile, son *Dictionnaire des institutions et coutumes de la France*.

neur des jeux, lui faisait remettre en outre cinquante louis à titre de gracieuseté.

Les fermiers des jeux ont été successivement : Perrin, Bernard, Chalabre, le Chalabre de la cour de Louis XVI, Boursault et le célèbre Bénazet, de qui on disait qu'il avait l'air riche.

La ferme des jeux comptait les maisons suivantes :

Maison du Cercle des étrangers, rue Grange-Batelière, n° 6;

Maison de Livry, dite Frascati, r. Richelieu, n° 108;

Maison Dunans, rue du Mont-Blanc, n° 40;

Maison Marivaux, rue Marivaux, n° 13;

Maison Paphos, rue du Temple, n° 110;

Maison Dauphine, rue Dauphine; n° 36;

Le n° 9, comprenant toutes les arcades jusqu'au n° 24; Le n° 129, comprenant toutes les arcades jusqu'au n° 137; Le n° 119, comprenant toutes les arcades du n° 102 au n° 119; Le n° 154, comprenant toutes les arcades du n° 145 au n° 154.	au Palais-Royal.

Le fermier des jeux versait au trésor, par douzièmes, une somme annuelle de 5 550 000 francs. Les frais de régie étaient fixés à 2 400 000 francs, auxquels s'ajoutait un prélèvement de 100 000 francs à titre d'intérêts. Cette somme suffisait très-large-

ment à la dépense, quoiqu'on offrît des rafraîchissements plus ou moins recherchés, selon les établissements, aux habitués de l'endroit. Il fallait que la caisse des jeux contînt toujours une somme de 1 291 000 francs pour le service roulant. Le fermier donnait un cautionnement de 500 000 francs, et, lorsque les produits bruts de la ferme s'élevaient à une certaine somme, le trésor participait aux bénéfices.

Il n'est pas sans intérêt d'offrir au public le tableau des produits bruts de la ferme des jeux, c'est-à-dire des sommes perdues au jeu, de mai 1819 jusqu'à 1837[1].

ANNÉES.	SOMMES.	ANNÉES.	SOMMES.
	fr. c.		fr. c.
1819	7,682,533 42	*Report...*	79,450,300 77
1820	7,801,752 27	1829	7,080,139 62
1821	8,724,504 27	1830	6,403,029 90
1822	8,651,376 76	1831	6,055,100 »
1823	7,408,844 73	1832	6,055,100 »
1824	8,222,339 72	1833	6,138,479 14
1825	9,008,628 51	1834	6,546,319 30
1826	7,349,414 32	1835	6,630,383 71
1827	7,213,264 23	1836	6,415,792 47
1828	7,387,545 94	1837	6,844,838 35
A reporter	79,450,300 77	Total..	137,313,403 84

1. Ce tableau se trouve au tome I, p. 386, des *Mémoires d'un bourgeois de Paris*.

En moins de vingt ans, près de cent quarante millions sont ainsi arrachés aux joueurs de Paris. Ajoutez à cette somme les exactions de la loterie, et vous aurez une idée de ce que le public gagne à la suppression de la loterie et des maisons de jeu.

Dans les premiers temps de l'établissement, la maison de la rue Grange-Batelière portait le nom de *Cercle des étrangers*. C'était là, bien plus qu'au Palais-Royal, que l'or et l'argent ruisselaient sur les tables ; c'était là surtout que frétillaient les billets de banque. On y faisait des soupers auxquels des actrices galantes avaient soin d'accourir. Talleyrand y joua souvent, et gros jeu. On y donnait aussi des bals qu'on appellait les *bals Livry;* le premier Consul y vint quelquefois, accompagné de son ami Duroc.

La vogue du *Cercle des étrangers* dura assez longtemps ; puis vint celle des établissements du Palais-Royal.

J'emprunte la plupart de ces détails aux *Mémoires* récents *d'un bourgeois de Paris*. Le docteur Véron parle de ces lieux en connaissance de cause ; il a été joueur, il a fréquenté le Palais-Royal, il a vu de près le monde qui l'habitait.

« Chaque maison de jeu, dit-il [1], avait ses célé-

1. Tome I, p. 284.

brités : on rencontrait souvent, au 129, un joueur qu'on avait surnommé Masséna; il ne jouait qu'un quart d'heure, et, dans ce quart d'heure, ou il perdait deux ou trois mille francs, ou il en gagnait douze ou quinze mille. »

En 1837, il fallut que les oiseaux partissent pour d'autres pays; ils se réunirent dans les établissements de bains qui ont eu une si grande vogue depuis vingt ans.

« En 1849, dit le même bourgeois[1], dans un voyage sur le Rhin, j'ai visité toutes les maisons de jeu de l'Allemagne; j'y ai retrouvé une grande partie du personnel de 1818 : personnel de *tailleurs*, de *bouts de tables*, de *messieurs de la chambre*, et surtout de vieux joueurs. »

En effet, c'est aux bains d'Allemagne qu'il faut aller aujourd'hui pour retrouver le public des maisons de jeu de l'Empire et de la Restauration.

A côté des maisons de la ferme principale, la police tolérait, en les surveillant, un assez grand nombre de maisons dites *maisons de bouillotte* et de baccarat. On y jouait surtout à l'écarté. Ce n'était plus tout à fait le temple des jeux de hasard, mais on s'y ruinait aussi lestement qu'au numéro 113 ou au 129.

Là ont brillé dans tout leur éclat les types bien

1. Tome I, p. 286.

connus du *Commandant* et de la *Veuve de la Grande-Armée*. M. Véron s'égaye avec esprit au sujet de ces personnages ; il peint à merveille le *Commandant vénérable* et le *Commandant duelliste*, comme aussi la *Veuve d'un général tué à Waterloo*. Aujourd'hui les dames de Saint-Clair, de Saint-Estève, de Saint-Phar, de Saint-Léon, de Saint-Victor, de Saint-Elme, ont disparu comme les romans de Victor Ducange et les peintures de Vigneron ; on les oublierait tout à fait si l'ancien théâtre de M. Scribe n'en parlait pas encore un peu. Leurs héritières sont des marquises de Bernard, de Bertrand, de Benjamin, qui tiennent des tables d'hôte, dont les volets se ferment hermétiquement, et qui, à certaines heures, lorsque l'on croit que le loup n'y est pas, retournent la toile cirée qui recouvre la table et en font un tapis vert pour les jeunes élégants frippés, les aventuriers et les provinciaux trop naïfs.

Pouvons-nous raconter, autrement qu'en style du genre, un de leurs faits d'armes? Laissons donc parler un journal très-répandu[1].

« Une lorette émérite, la femme B...., avait loué dans un des pittoresques îlots qui émaillent la Seine près d'Asnières une jolie maison à contrevents verts dans laquelle elle avait établi une mai-

1. *La Presse* du 25 juin 1854.

son de jeu. Chaque soir, et notamment après les bals publics, hommes et femmes s'embarquaient dans un élégant canot, abordaient dans l'île, surnommée l'île d'Amathonte, et, à l'abri des regards curieux, se livraient aux péripéties du trente et quarante, du lansquenet et des autres jeux prohibés.

« Informé de ce fait, le préfet de police décerna un mandat dont l'exécution fut confiée à MM. Boudrot et Hébert, spécialement chargés des opérations de ce genre. Pour s'acquitter de leur mission, ces magistrats se trouvèrent fort embarrassés. Les moyens de transport leur manquaient, et le canot de la femme B..., appelée aussi la belle Insulaire, était amarré à une distance qu'ils ne pouvaient aucunement franchir.

« Par bonheur, un train de bois d'une longueur inusitée vint à passer dans ce moment; il fut invité à se mettre en travers, manœuvre qu'il exécuta. Sur ce pont improvisé se hasarda un agent qui avait autrefois servi dans la marine; il arriva jusqu'au canot, et, s'en étant emparé, il revint prendre les magistrats, qu'il conduisit rapidement à l'île d'Amathonte.

« Là, on trouva une nombreuse société, composée principalement d'actrices des différents théâtres de Paris, de lorettes, d'artistes et d'étudiants. Les personnes présentes durent décliner leurs noms

et qualités. On s'empara des enjeux, le mobilier fut saisi et la femme B.... mise en arrestation. »

De pareilles anecdotes se rencontrent tous les huit jours.

Il faut se cacher maintenant pour jouer aux jeux défendus, et pour jouer gros jeu aux jeux ordinaires. Au commencement du siècle on était plus libre et plus ardent. On jouait partout, et je trouve ce piquant détail dans l'un des livres qui m'ont déjà servi en ce chapitre[1].

« En rentrant dans sa loge, Talma la trouvait toujours encombrée d'une table de jeu et de plus d'un joueur : Kessner, Mira, le fils de Brunet, Doumerc, le parent d'un munitionnaire, M. Firmin et Mme Firmin, et tant d'autres, y jouaient d'assez grosses sommes à l'écarté, et les joueurs qui perdaient reprochaient durement à Talma de les gêner. »

Le lansquenet et l'écarté faisaient fureur : le whist et la bouillotte règnent sans partage.

Je connais des gens qui font le plus grand cas de la bouillotte; il est certain que de tous les jeux qui se rapprochent le plus des jeux de pur hasard, c'est celui où l'intelligence du joueur conserve le plus d'empire, et, comme en jouant à la bouillotte on peut encore causer un peu et se permettre d'être gai, je ne lui ferai pas son procès.

1. *Mémoires d'un bourgeois de Paris*, t. I, p. 117.

Mais le whist, le whist qui devient le tyran de nos prétendues récréations, le whist qui nous coûte encore des heures si nombreuses, le whist qui éteint la conversation, ce jeu silencieux, ce jeu funèbre, jusques à quand doit-il dominer?

Il a eu ses grands hommes. Mais lesquels? Un diplomate, le prince de Talleyrand; un célèbre joueur d'échecs, Deschapelles, qui, voyant se lever l'astre de La Bourdonnais sur l'échiquier des Indiens, a cessé tout à coup de manœuvrer le fou et le cavalier pour professer le whist. Loin de moi l'intention de médire des protocoles ou des gambits; mais, vraiment, est-ce que le peuple enjoué que nous sommes n'a rien de mieux à faire pour se récréer que de se vouer aux mornes exercices du jeu inventé par les Anglais, du jeu des diplomates, du jeu de Deschapelles? Nos ancêtres n'ont pas voulu jouer aux tarots, alors que les tarots étaient les seules cartes connues; ils ont inventé le jeu de cartes français, les jeux lestes, les jeux sémillants, les jeux qui permettent de jaser et de sourire. Pourquoi n'imitons-nous pas nos ancêtres? Grave question qui a plus d'étendue qu'on ne pense. La gaieté antique s'en est allée; elle a disparu de notre littérature, elle a disparu de nos mœurs, elle a disparu de nos jeux. Reviendra-t-elle? Pourquoi est-elle partie et comment reviendra-t-elle?

Honni soit qui joue au whist lorsqu'il n'y est pas

forcé! C'est un jeu qui est une opération, une affaire, ce n'est pas un jeu. Laissons-le aux Anglais; ne jouons qu'aux jeux légers de la France.

Vox clamantis in deserto! Je le sais bien. Allez donc faire des observations à un joueur de whist: autant vaudrait aller serrer la main à un agent de change lorsqu'il est à la Bourse, autour de la *corbeille.* Aussi voyez ce que deviennent les salons, l'hiver, l'été, n'importe à quel moment. L'hiver, on va au cercle, on ne lit pas, on ne cause pas, on rêve *trick* et *singleton;* l'été, à la campagne, plus de promenades aventureuses, plus de comédies intimes. Les blés jaunissent, la vigne empourprée étale ses richesses; c'est l'heure des excursions gracieuses, le long des sentiers, sous les feuillages frais. Personne n'y songe; on est enfermé à double tour dans des cellules, quatre par quatre; on fait un whist. Tant pis pour les blés, les vignes et les feuillages; que cela jaunisse, rougisse et verdoie, si le temps le permet! on fait un whist; c'est-à-dire qu'on est là emprisonné, muet, l'œil aux aguets, la bouche close. Si la cloche du dîner se fait entendre, on la maudit; on fait un whist. Vite on dîne pour retourner au whist. Minuit vient; personne n'entend sonner *l'heure du crime;* c'est tout au plus si on consent à céder au sommeil lorsque paraît l'aube d'un nouveau jour.

En général, ce n'est plus l'amour du gain qui captive les joueurs; non, c'est ce jeu narcotique, ce jeu vénéneux, qui les engourdit comme l'opium.

Les échecs, cela est juste, sont en estime et en honneur. Nul n'y joue pour se délasser; c'est une science. Qu'il y ait là des savants, des habiles, des héros, à merveille; mais que le whist devienne lui aussi un jeu à grands hommes, qu'on lui prépare des Dangeau et des Langlée, qu'il ait un Deschapelles et des élèves de Deschapelles, voilà ce qui est lamentable et ce que nul n'empêchera. Les clubs rivalisent à qui deviendra le club régulateur, le café de la Régence du whist. Au cercle du boulevard Montmartre on voit vingt-cinq tables de whist, on assiste à vingt-cinq parties solennelles. Les sportsmen sont enchantés, et ils se plaisent à parler de ce jeu « éminemment aristocratique. » Je proteste au nom de la gaieté française, au nom de l'esprit de nos pères, au nom de la vieille Gaule à qui nous devons le sang vif de nos veines.

Molière a raconté en vers une partie de piquet; il n'aurait certainement pas fait le même honneur au whist.

Il est possible que le whist s'en console. Un général d'artillerie en a rimé le code, et, si quelqu'un désire s'enivrer de cette poésie, rien ne l'en

empêche. Voici les douze préceptes dans lesquels se trouve résumé le volume de Deschapelles.

PRINCIPES GÉNÉRAUX DU JEU DE WHIST.

I.

Sur votre jeu rangé, compté, faites d'avance,
D'après sa force, un plan d'attaque et de défense.

II.

Montrez au partenaire en quoi vous êtes fort,
Et mariez vos jeux d'un mutuel accord.

III.

Dans sa longue couleur par l'invite on commence,
Ou mieux par quelque carte offrant une séquence.

IV.

D'entamer les couleurs sachez vous abstenir;
Souvent le gain du *trick* dépend du voir venir.

V.

Qui joue un singleton est traité de mazette;
Évitez-en l'abus et bravez l'épithète.

VI.

Comptez chaque couleur; rappelez-vous surtout
Et le nombre restant et le maître en atout.

VII.

Faites avec prudence usage de l'impasse;
Assurez-vous du trick qui fuit, si la main passe.

VIII.

L'usage seul apprend à couper à propos;
Mieux vaut laisser la main que de couper à faux.

IX.

Observez de chacun l'invite et la réponse,

Et la carte qu'on jette ayant une renonce.

X.

Savoir jouer atout assure des succès ;
On pèche par défaut plutôt que par excès.

XI.

Ménagez votre jeu ; rendez par des finesses,
Pour les dernières mains, plusieurs cartes maîtresses.

XII.

Un habile joueur sait varier son jeu ;
Aux maximes il tient, mais ni trop, ni trop peu.

C'est dans le livre élégant de M. Eugène Chapus, *le Sport à Paris* [1], que j'ai trouvé ces vers. Je lui emprunterai une autre page dans laquelle il explique à sa façon l'étymologie du mot *whist.* L'explication est très-originale, mais elle n'a pas le sens commun. J'en suis ravi.

« *On sait que les cartes ont été imaginées pour l'amusement de l'infortuné Charles VI* [2]. Les Anglais, pendant une longue invasion des provinces françaises, apprirent à se servir des cartes et à s'en amuser : la partie à quatre, qui devint avec

1. M. Eugène Chapus a écrit pour la *Bibliothèque des chemins de fer*, sous ce titre : *le Sport à Paris*, un livre qui manquait aux habitués du *turf* et des *clubs* élégants, et que tout le monde lira avec intérêt, à cause des renseignements curieux et des détails de mœurs dont il est rempli.

2. *Le Sport*, p. 288, M. Eug. Chapus écrit : « On sait que les cartes ont été imaginées pour l'amusement de l'infortuné Charles VI. » Si le présent volume lui tombe dans les mains, il biffera cette petite phrase pour la seconde édition.

le temps, et à force de perfectionnement, le jeu savant dont il est question, les passionna au point qu'ils négligeaient les affaires essentielles pour s'y livrer. Il fallut que des ordres du monarque intervinssent pour modérer l'ardeur de ce goût et rendre le peuple à ses occupations. Il fut donc défendu de jouer aux cartes à certaines heures du jour, et surtout le soir après neuf heures, c'est-à-dire après les coups de cloche du couvre-feu. On se réunissait néanmoins, mais clandestinement, en s'entourant de toutes sortes de précautions, et si, par aventure, l'on se provoquait au jeu, c'était toujours à l'aide de quelques paroles rapides et dites avec mystère : « Voulez-vous jouer aux car-« tes ? — Oui. — St ! » disait aussitôt le maître du logis en imposant silence à sa compagnie. Et cette formule, toujours employée, devint à la longue la désignation du jeu prohibé.

« Je n'ai que faire de rappeler qu'à cette époque les Anglais, fils de nos Normands, avaient pour monarque un prince né d'une reine de France, des coutumes identiques aux nôtres, qu'ils étaient catholiques comme nous et ne parlaient que la langue française. Plus tard, quand la langue anglaise prit une âme et un corps, le mot *whist* devint une interjection correspondant aux expressions françaises : *Taisez-vous ! Paix !* »

Ma « grande colère » contre le whist ne doit pas

m'empêcher d'ajouter quelques traits à cette histoire des jeux et des joueurs dont j'ai crayonné l'esquisse.

On connaît l'aventure arrivée à l'un de nos derniers rois : il jouait au whist. Un louis tombe, il se baisse pour le ramasser. Rien de plus naturel, à ce qu'il semble, et nul n'aurait songé à remarquer cette action si elle n'eût inspiré une élégante insolence. Un ambassadeur étranger, assis à la même table, prit un billet de mille francs, l'alluma à une bougie et s'en servit comme d'une torche pour éclairer le roi. Pourquoi le roi des Français jouait-il au whist? Qu'allait-il faire dans cette galère?

Il y jouait parce que tous ses prédécesseurs, depuis Louis XV, y ont joué. Charles X jouait au whist pendant que se livrait la bataille de Paris qui lui coûtait le trône. Laissons parler les *historiens.*

Le 27, « après l'ordre[1], il y eut, comme de coutume, jeu chez le roi dans les grands salons de réception. La partie de whist de Sa Majesté se composait de Madame, de M. le duc de Duras et de M. le marquis de Vérac, premier chambellan, maître de la garde-robe. A une table d'écarté jouaient ou pariaient M. le duc Armand de Polignac, le général

1. *Mémoires d'un bourgeois de Paris*, t. III, p. 5.

Vincent, M. le comte Hocquart, O'Hegerthy, le comte de Bongard, les comtes Berthier, de Champagne-Bouzey, de Trogoff, de Diesbach, le marquis de Courbon et le duc de Luxembourg. »

Le 27, cela passe encore. M. de Polignac affirmait que « les troubles » n'étaient qu'une gaminerie. Mais le 28 au soir, lorsque le drapeau tricolore flotte sur les tours de Notre-Dame, Charles X joue encore :

« Le 28, le whist de Sa Majesté eut lieu comme de coutume; seulement le duc de Luxembourg remplaça le marquis de Vérac à la table de jeu. M. le Dauphin fit sa partie ordinaire d'échecs avec le général Bordesoulle. Le mercredi soir, quoique la fusillade fût presque éteinte, on entendait toujours le canon gronder de temps en temps; la soirée était magnifique, le ciel resplendissait d'étoiles, la chaleur était accablante. »

Vous voyez le tableau. Voilà un whist bien solennel.

Il ne faut pas descendre impitoyablement dans les mystères de la vie des contemporains, et c'est mon avis que les termes de la maxime doivent être renversés : « On doit des égards aux vivants, on ne doit aux morts que la vérité. » C'est pourquoi on ne fera pas ici de chronique scandaleuse. Tout au plus soulèvera-t-on un coin du voile. Plusieurs de nos hommes célèbres ne détestent

pas le jeu. Rossini a joué au whist : O muses harmonieuses!

Le *Figaro*, qui ressuscite et revivra, imprime[1] une petite lettre de Balzac à Méry. On y trouve ces lignes significatives :

« Et votre roman de *la Presse*, est-il aussi avancé que le mien sur lequel il n'y a pas deux lignes d'écrites? Oh! le lansquenet! »

Et, à la fin du post-scriptum :

« Ne vous faites jamais collectionneur. On appartient alors à un Dieu aussi exigeant et aussi jaloux que le Dieu du jeu. Gagnez-vous? »

Les derniers mots de chacun de ces deux alinéas trahissent les secrets de la vie. Nos poëtes vont à Spa; ceux qui n'y vont pas se cachent dans un hôtel garni et, quand ils reparaissent, prétendent qu'ils en viennent. Le mal n'est donc pas encore guéri. Nos poëtes jouent[2].

1. Numéro du 25 juin 1854.

2. Les littérateurs et les artistes, à qui la société fait la vie assez dure et très-hasardeuse, ont été généralement disposés à devenir des joueurs.

Au XVe siècle, Coquillart meurt de misère et de douleur pour avoir joué; Marot en parle :

> A ce méchant jeu Coquillart
> Perdit la vie et ses coquilles.

Le Guide a joué et s'est fait malheureux. Rotrou a joué et n'a pas su s'en guérir; il cachait son argent dans sa cuisine, derrière des sarments, pour ne pas l'avoir sous la main. Il jouait néanmoins et allait secouer les sarments. Le poëte Boisrobert

On en pourrait citer quelques-uns très-renommés pour de vertueuses satires ou de très-vertueuses comédies.

Du reste, ne crions pas trop haut à la contradiction des pensées et des actions, ne blâmons pas trop sévèrement nos compatriotes. Ils jouent avec plus d'agrément et avec moins de fureur que les autres peuples. Le whist, dont la solennité vous glace en France, vous pétrifie en Angleterre. En France on se frise encore la moustache en regardant les cartes; là-bas, la tête, encaquée dans le faux col, ne grouille pas plus qu'une pièce de bois, pour parler le langage de nos aïeux.

En Allemagne, on va aux eaux, vous savez pourquoi; en Russie, on passe sa vie à jouer à la *préférence :* c'est le whist du pays. Les Russes ont ajouté un singulier détail de mœurs à l'immoralité du jeu, s'il faut en croire l'un des littérateurs belliqueux qui ont, dans ces derniers temps, guerroyé contre « le colosse aux pieds d'argile. » Ils font payer leurs cartes, et très-cher, par les joueurs qui les visitent.

s'est ruiné; Voiture a failli faire de même. Regnard a eu grande peine à se tirer des griffes du diable, et Dufresny n'a pas même essayé de s'en tirer.

Les philosophes même et les savants ont eu parfois de mauvais jours. Montaigne d'abord, puis Descartes, qui a cédé un instant. Le fondateur du *Journal des Savants*, Sallo, a été un joueur misérable.

« Le jeu[1] est pour plus d'un grand seigneur qui reçoit une excellente spéculation. Voici comment : Il est d'usage, en Russie, de ne jamais faire plus d'un tour avec le même jeu de cartes. A chaque tour qui commence, on en prend un nouveau, et, en le recevant des mains du domestique chargé de ce soin, on lui remet le prix du précédent, c'est-à-dire, d'après le taux généralement fixé, un rouble (4 fr.). Cet argent est déposé dans un tronc, pour être distribué à la livrée. Mais, si cette distribution a lieu réellement dans les maisons qui reçoivent peu, il n'en est pas ainsi dans celles où les tables de jeu sont nombreuses. En pareil cas, le maître prélève d'abord une part qu'il s'attribue. Supposez donc, comme cela arrive assez fréquemment à Saint-Pétersbourg, une maison où il y ait vingt, vingt-cinq et jusqu'à trente tables de jeu, et où, depuis le début de la soirée jusqu'au souper, il se fasse à chaque table cinq ou six tours ou plus encore, vous arriverez facilement, pour le produit des cartes, à une somme de cent vingt-cinq à cent cinquante roubles, c'est-à-dire à cinq ou six cents francs. On comprend, maintenant, pourquoi certains seigneurs russes, d'une fortune même problématique, renouvellent si souvent leurs soirées. »

Les seigneurs russes, en agissant ainsi, ne se

1. Léouzon Le Duc, *la Russie contemporaine*, 2e éd., p. 152.

piquent pas d'une civilisation bien raffinée, et l'on comprend que l'un des pamphlets[1] qui sont nés naguère les maltraite en ces rimes sonores :

Nos voyageurs l'ont peint, ce charmant peuple russe,
Qui cultive le pou, la punaise et la puce;
Ces soldats, ces marchands, ces moujicks chevelus,
Grands buveurs d'eau-de-vie, intempérants, goulus,
Ces opulents seigneurs à la superbe mine,
Qui, sous l'habit de cour, sont rongés de vermine.

Mais ce n'est pas encore en Russie qu'il faut aller pour retrouver les frénésies du jeu barbare des temps anciens. Il faut aller là où il y a des aventuriers qui cherchent et qui font fortune, là où, comme au Pérou jadis, les passions avides courent les rues, la bride sur le cou, là où les hommes ont flairé et déterré de l'or: en Australie, au Mexique, en Californie. C'est là que le jeu fait véritablement fureur, c'est là qu'il est effréné, insensé, satanique.

N'allons jamais nous fourvoyer au milieu de ces éruptions des mauvais instincts. Les voyageurs suffisent pour nous instruire, ne nous risquons qu'à un voyage d'imagination, leurs livres à la main.

« Les maisons de jeu donnent à la Californie un aspect tout à fait original. C'est là qu'on voit le mieux, à la lumière des lustres de cristal, se dessiner les figures étranges, noires, marron, bronzées ou blanches, au milieu de l'harmonie que fait

1. *Les Russes*, par Amédée Pommier.

entendre un bon orchestre, avec accompagnement du son métallique des onces et des piastres[1]. Si vous entrez avec moi dans ces cafés d'un nouveau genre, vous verrez trois rangs de tables de formes diverses, suivant les besoins du jeu qu'on y dirige, et partout des banquiers avec des piles d'or monnayé, de lingots et de piastres; les uns avec des jeux de cartes, les autres avec des roulettes; ceux-ci ont des dés, ceux-là des boules avec des points de diverses couleurs; d'autres un jeu qu'on nomme A B C D E F. Ce sont ordinairement des dames qui surveillent ces derniers. Vous serez peut-être étonnés de voir des femmes dans ces lieux-là; mais parcourons un peu la salle, et vous en verrez d'autres assises autour des tables et jouant au *monte* (jeu de cartes). J'y vis souvent une mère avec ses deux filles, dont la plus jeune pouvait avoir de treize à quatorze ans, ce qui ne l'empêchait pas de hasarder sur une carte jusqu'à trois piastres. Il n'est pas rare de voir des individus mettre une once d'or et même quelquefois plusieurs. On y joue jusqu'à quatre ou cinq mille francs d'un coup. Un jeune homme s'assit un soir à un table, y mit deux cent cinquante piastres, et les perdit. Il remit une somme égale; cette fois il gagna. Il avait cinq cents piastres sur le tapis. Il

1. L'once vaut environ quatre-vingt-dix francs, et la piastre en vaut cinq.

en mit deux cent cinquante dans sa poche, et laissa l'autre moitié. Il gagna encore. Il joua les cinq cents, et le sort le favorisa de nouveau. Comme le coup devenait intéressant, le banquier avait mandé un joueur d'une table voisine, qui passait pour un maître roué. Il mêla les cartes, et les présenta au gagnant pour couper; mais celui-ci, mettant les onces dans sa poche, dit avec un très-grand sang-froid : « Non, c'est assez. » Puis il se retira, au grand dépit des banquiers, avec sept cent cinquante piastres de bénéfice[1]. »

Et, pour peindre les lieux : « Examinez ces tableaux ornés de riches cadres, ces murs revêtus de tapisseries, et ces deux rangées de colonnes; voyez ces comptoirs chargés de tout ce que les conserves alimentaires offrent de plus recherché, du saumon, du homard, de l'alose, des sardines à l'huile, des pâtés truffés de bécasses, de lièvres et de perdrix, des œufs à la coque, mets qui n'est pas à dédaigner à San-Francisco; puis toute espèce de tartes et de patisseries, des vins, des liqueurs de tout genre, et vous aurez une idée de ce qu'on appelle, en Californie, une maison de jeu. »

S'il faut des couleurs plus sombres, en voici :

« Les cafés et les maisons de jeu se sont multipliés à l'infini. On en rencontre à chaque coin de

1. Ch. de Lambertie, *Voyage en Californie*, 1853, in-8°, p. 204.

rue, la plupart avec un orchestre de musiciens pour attirer les passants. La seule chose remarquable de ces établissements, c'est l'absence absolue de siéges et de banquettes pour s'asseoir. Les Américains ne s'attablent pas comme les Français : ils prennent leur consommation sur le comptoir, et sortent aussitôt après. Il est vrai de dire qu'ils rentrent fort souvent.

« Dans ces maisons, la salle de jeu est garnie, sur les deux côtés, de tables à tapis verts chargées de piles d'argent et d'or monnayé ; on y voit aussi des *pépites* (lingots) d'un certain volume, telles qu'on les apporte des *placers* (mines exploitées). A chaque table se tient un croupier qui taille les cartes. Dans le tiroir placé devant lui il a des balances pour peser l'or brut qu'on met au jeu, et le *revolver* (pistolet tournant à cinq coups) pour tenir en bride les mauvaises têtes. Le *monte*, le pharaon, la roulette ont chacun une table à part ; le lansquenet, devenu très en vogue, a les honneurs d'une salle particulière.

« Le public des maisons de jeu est partout le même. Les Américains et les Français pratiquent de préférence le lansquenet et le pharaon. Les Espagnols ne connaissent qu'un jeu unique, c'est le *monte* ; ils s'y ruinent avec une facilité sans égale, et avec un sang-froid qui fait plus d'honneur à leur caractère qu'à leur perspicacité. Autant vaut dire escroc que banquier de monte : leurs cartes,

épaisses et malpropres, sont toujours préparées à l'avance, et leur dextérité manuelle vient en aide au hasard. Les Espagnols le savent très-bien, et, malgré cela, ils s'acharnent au jeu et se font enlever jusqu'à leur dernière pièce avec une persistance digne d'un meilleur sort.

« A ce jeu j'ai vu perdre un soir, par un Américain ivre, trois mille dollars en moins d'une demi-heure. A la fin de la partie, il donna, de colère, un grand coup de son revolver sur la table. Le pistolet partit, et la balle, frisant le nez d'une personne qui parlait fret et marchandises dans un coin de la salle, alla s'enfoncer dans le mur[1].

« La passion du jeu produit encore plus de ravages dans les campagnes qu'à San-Francisco : chaque soir les tables de *monte* sont assiégées par des masses compactes de joueurs de toute nation[2]. »

Les aventuriers du XV[e] et du XVI[e] siècle jouaient le brelan et le lansquenet ; les aventuriers d'Amérique ont adopté le *monte*. C'est, à l'heure qu'il est, le jeu de hasard le plus terrible. Il se joue des parties de *monte* dont le récit fait dresser les cheveux d'épouvante. Celle que va raconter un voyageur[3] a été jouée il n'y a pas deux ans.

1. *Voyage en Californie*, par M. E. Auger (*Bibliothèque des chemins de fer*), ch. XII, p. 187.
2. *Ibid.*, p. 101.
3. *Ibid.*, p. 67.

« Une grande pirogue chargée de sept passagers, deux Français, deux Américains, une femme avec ses deux enfants, remontait la rivière, aux approches de la nuit. Il avait été convenu entre le patron et ses passagers que l'on coucherait cette nuit à Las dos Hermanas ; mais on était encore à près d'une lieue de cet endroit, et le courant grossi par l'orage, opposait une résistance inaccoutumée aux trois meilleurs rameurs de Chagres. Ils s'appelaient Rafaël Quintana, Jacinto Medrana et Jose Radillo ; quant au patron, André Soberano, il avait abandonné son poste à l'arrière pour passer à la barre avec son équipage.

« La pirogue était arrivée vis-à-vis d'une crique. Les rameurs, rendus de lassitude, demandèrent à s'y arrêter ; mais les passagers s'y refusèrent : c'était une plage déserte à l'entrée de la forêt. La pluie tombait par torrents, et les passagers exigeaient, comme c'était leur droit, qu'on arrivât jusqu'à Las dos Hermanas ; mais l'équipage ne voulut pas aller plus loin.

« Une altercation s'ensuivit, dans laquelle le patron prit parti pour les passagers. Dans ce moment, un des Américains, exaspéré, porta la main sur un revolver qu'il avait au côté. Ce mouvement lui coûta la vie : Rafaël Quintana lui enfonça aussitôt le fer pointu de sa barre dans la poitrine. Cette soudaine attaque jeta le désordre dans la petite

troupe des passagers; mais, avant qu'ils eussent pu se mettre en défense, Rafaël Quintana, Jacinto Madrana et Jose Radillo, leurs longs couteaux à la main, s'étaient jetés sur eux et les avaient égorgés. La femme seule fut épargnée avec ses deux enfants. Quant au patron, André Soberano, il s'était glissé dans la rivière dès le commencement de l'action, et avait pris pied sur le rivage, bien au-dessous de la crique.

« Les assassins firent échouer la pirogue à terre et forcèrent la femme avec ses deux enfants, tout couverts du sang des victimes, à descendre avec eux. Cette malheureuse mère se jeta à leurs pieds, les suppliant de laisser la vie aux deux pauvres innocents, qui, agenouillés à ses côtés, tendaient vers les bourreaux leurs petites mains suppliantes. Mais ces misérables, craignant de laisser vivants des témoins de leur crime, plongèrent leurs couteaux fumants encore dans le sein de ces pauvres enfants; après quoi ils se ruèrent sur cette femme, étendue sans connaissance sur le sol, et la poignardèrent.

« Cette exécution terminée, les assassins prirent les sept cadavres, les portèrent sous les arbres de la forêt, creusèrent une grande fosse, où ils les jetèrent après les avoir dépouillés; puis ils comblèrent cette tombe avec la terre qu'ils en avaient extraite. Mais cette œuvre s'accomplit avec tant de

précipitation qu'un bras de la femme, qui avait été la dernière ensevelie, resta exposé à l'air.

» Les malles et les caisses des passagers furent transportées à terre ; les meurtriers les défoncèrent et se partagèrent ce qu'elles contenaient. Le canot était maculé de sang ; ils effacèrent ces traces dénonciatrices, et, ayant ainsi fait disparaître tout ce qui pouvait dévoiler leur crime, ils allumèrent une bougie et passèrent le reste de la nuit à jouer au *monte*. »

Je m'arrête à dessein sur cette horrible peinture. Il convient que le dernier mot qui soit dit au sujet des jeux de hasard soit un mot sanglant.

IX.

Conclusions historiques.

Il est impossible de dire, prenant un jeu quelconque, qu'il a été inventé en telle année par un tel. C'est tantôt l'un et tantôt l'autre qui s'avise d'ajouter quelques règles à un vieux jeu, d'en changer le nom ; des amis adoptent ; quelques sociétés à la suite, et voilà une invention.

Mais, à défaut d'un état chronologique que personne ne peut dresser, je vais faire une liste des jeux les plus connus en France et de quelques-uns des jeux de l'étranger. Sans doute il y aura

des erreurs, puisqu'elles sont inévitables; mais, dans son ensemble, cette liste sera à peu près ce qu'elle doit être.

Je divise cette liste en quatre sections.

Dans la première, prennent place les jeux de l'origine la plus ancienne; dans la seconde, les jeux qui datent à peu près du XVI[e] siècle; dans la troisième, ceux qui sont venus au monde depuis Louis XIV, et enfin, dans la quatrième, anciens et nouveaux, pêle-mêle, ceux dont on ne saurait dater l'acte de naissance.

Première division. Le tarot, celui-là est le père de tous; l'hombre, son fils aîné, jeu espagnol, la bataille, du temps de Charles VI, à ce qu'on peut croire; le piquet, du temps de Charles VII; la triomphe, dérivation du tarot, probablement française; le flux; le reversis, espagnol comme l'hombre; l'impériale et le lansquenet, jeux allemands; le lansquenet et le fiorentini, jeu italien, semblent être la souche commune de presque tous les jeux de pur hasard; le brelan, très-ancien en France, et précédant le lansquenet; le brusquembille, l'enfle, la ronfle, et ceux qui sont sur la liste des jeux de Gargantua; la guimbarde, jeu français; le mariage, français aussi et antique sous le nom de briscan.

Seconde division. Le quinze, la manille, espagnole, mère de la comète de Louis XIV (Il y a un

jeu de comète qui est différent de celui-ci, et qui est venu d'Angleterre, vers le milieu du XVIIIe siècle; Mme de Pompadour y jouait), le hocca, le médiateur et ses dérivés; le grand et le petit commerce; le papillon, nom très-léger qui n'indique pas du tout l'origine, laquelle est hollandaise; la bassette, imaginée à Venise, en 1674; le pharaon, le romestecq, et peut-être déjà le rams, issu de l'enfle.

Troisième division. Le baccara, né dans les provinces méridionales de la France; la bête hombrée; l'écarté, modification de la triomphe et jeu très-français. C'est à mon gré l'un des plus agréables jeux, et l'un de ceux qu'il est le plus difficile de bien jouer à la Dangeau. Il ne prend pas grand temps; il tient le milieu entre le piquet et les jeux de hasard. La guinguette, jeu de grands seigneurs en goguette, datant de Louis XV, le cribbage et le whist, jeu anglais. Il faut exécrer les jeux anglais : ou bien ce ne sont pas des jeux, comme le whist; ou bien ce sont des exercices d'arithmétique, comme le cribbage, qui a en Angleterre la réputation d'être utile aux jeunes gens qui font des études commerciales. Le boston est le whist de l'Amérique; il est né dans la guerre de l'indépendance, c'est une protestation politique. Les derniers jeux français sont le trente et un, le vingt et un, le content, la bouillotte et le besigue.

Quatrième division, où il n'y a pas du tout d'ordre,

comme je l'ai dit, et où se confondent des jeux de toutes provenances et de tout âge. L'ambigu, l'as qui court, la belle, le coucou, la ferme, freluche, l'emprunt, le gilet, l'homme d'Auvergne, lenturlu, lindor, la loterie, ma commère, accommodez-moi, la mariée, le mistigri, la mouche, le nain jaune, issu du hocca, le pamphile, la petite brisque, les petits paquets, pique-médrille, la poque, le quarante de rois, quintille, sixte, la sizette, le treize, la tresette, le vingt-quatre, l'alliance, le bassadewitz, le nigaud ou patience russe, le besterrube (quel nom! c'est la bête allemande), le biribi, qu'on jouait sous la Régence, le cavagnole, qui est français, le blüchern, qui porte le nom du général Blücher, le brandeln, le calabra et le casino.

En Russie, on ne joue guère qu'à la préférence (voir les *Mémoires d'un seigneur russe*). Le monte est le jeu de l'Amérique.

Comment ose-t-on écrire que la vie est quelquefois amère et comment y a-t-il des gens qui la quittent avec joie, lorsqu'il est patent que les hommes ont imaginé, rien que pour ces petits morceaux de papier ferme qu'ils nomment les cartes, un aussi grand nombre de combinaisons? Une dernière réflexion me vient; je ferai grâce des autres. Je lis sur ma liste le mot pharaon. Ce mot signifie peut-être cinq cent millions gagnés, cinq cent millions perdus, dix mille familles ruinées, mille sui-

cides. Je lis le mot whist. Ce mot signifie une somme de temps égale peut-être à un million de vies d'hommes évaporée comme une fumée de pipe, une somme d'activité disparue qui eût pu suffire à la découverte de l'essence des atomes chimiques, à la découverte de huit ou dix corps simples, à la construction de cent vaisseaux à hélice et de cent mille kilomètres de chemin de fer. En France, ce mot-là veut dire à coup sûr : plus d'esprit perdu que le reste de l'Europe n'en aura jamais.

TROISIÈME PARTIE.

LA CARTOMANCIE ET LES CARTOMANCIENS.

I.

Profil de cartomancienne.

Afin d'écrire ces dernières pages en connaissance de cause, j'ai désiré entrer en conférence avec l'un des oracles vivants de la cartomancie moderne, et j'ai demandé une consultation bénévole à l'une des prophétesses qui se déclarent les héritières de Mlle Lenormant. On a mis du temps à me répondre, et on m'a laissé concevoir des doutes sur la confiance qu'inspirent aux prophétesses les littérateurs curieux; mais enfin, au bout de quinze jours, j'ai reçu une petite lettre à suscription bizarre, laquelle, décachetée, m'a laissé voir ces mots: « Monsieur, je vous attends. » A cette courte formule était jointe la carte de la pythonisse.

Il n'y a que la rue à traverser; je prends aussitôt mon chapeau et me rends chez elle. J'arrive

à la porte du sanctuaire. On y lit le nom de la devineresse, écrit en lettres lumineuses sur une plaque de verre ou de porcelaine, et le mur voisin a reçu cette inscription : *Sonnez fort*, *S. V. P.*

A la vue de ces caractères je me mis à faire des réflexions. Je vais sonner très-fort, me disais-je; un nègre va me recevoir, et sans doute je tomberai au milieu de quelque musée étrange, semblable à l'un des fameux tableaux de la féerie *les Pilules du Diable*. Les serpents accrochés au plafond s'agiteront sur ma tête; les caïmans empaillés me feront des grimaces; les singes me pinceront le coude, et je serai très-heureux si je n'ai pas à me frayer un chemin au travers d'une forêt de squelettes suspendus et d'un cliquetis désagréable. L'homme est une machine si facile à ébranler que ces réflexions agissaient d'une manière fâcheuse, et je craignais, en dépit de la froide et ironique raison dont j'aime à me croire pourvu, d'être saisi par l'un de ces délires semi-poétiques, semi-religieux, qui abêtissent rapidement l'intelligence.

Je sonne; on ouvre; c'est une bonne en tablier blanc. Je l'aurais embrassée de bon cœur, pour l'honneur de la figure humaine. Il faut croire qu'en effet l'on m'attend; on ne me demande pas mon nom et on me conduit dans un salon qui est un salon comme bien d'autres, un vrai salon de bourgeois ennemi des arts. J'aperçois un portrait

d'homme, le mari, car la prophétesse est mariée et s'appelle *madame*, ce qui nuit, ce me semble, à l'effet magique; j'aperçois également deux portraits de femme : madame coiffée d'une toque de professeur, et madame sans toque de professeur.

Me voilà seul; je n'ose faire un pas, m'imaginant qu'au travers des serrures on épie mes gestes et ma physionomie, afin de me deviner un peu avant de me recevoir. Je sais d'ailleurs qu'on n'a remis la lettre d'invitation à mon concierge qu'après lui avoir demandé qui je suis et ce que je fais. Le concierge a répondu que je suis homme de lettres, jeune et *doux comme une demoiselle*. C'est sans doute ce témoignage qui a inspiré de la confiance. Le malheur est que, me croyant trop doux, la superbe prophétesse a essayé, comme on va le voir, d'escamoter ma volonté et mon intelligence.

La même bonne se représente et me conduit au seuil du cabinet mystérieux. Madame paraît, sans toque. O gloire des temps modernes! le cabinet de la cartomancienne ressemble au cabinet d'un droguiste qui fait des affaires; c'est l'ancien cabinet de Mlle Lenormant.

Il y a d'un côté, à gauche, une longue bibliothèque vitrée et à rideaux verts; à droite une cheminée ordinaire. Dans le fond, vers la fenêtre, une table recouverte d'un tapis rayé, jaune, vert et noir, et derrière cette table une table plus petite, une

simple table à ouvrage sur laquelle j'aperçois du fil et des ciseaux. J'y aperçois aussi le *Constitutionnel*, et je ne saurais dire combien cette dernière découverte me fit faire de réflexions.

Sur la table rayée, les deux gros volumes du dictionnaire de Bescherelle, un volume qui traite de la sphère céleste, une petite boîte dans laquelle sont les tarots; des tarots tout simples, et un paquet de petits cartons qui portent des numéros. Voilà tout.

L'héroïne m'avait salué avec une inclination du cou vraiment majestueuse; elle est grande, vêtue de noir ou de violet foncé et coiffée en cheveux. Au risque de lui déplaire, je dois dire qu'elle n'a rien d'extraordinaire dans la physionomie, si ce n'est peut-être une certaine fixité de regard qui doit s'apprendre et qui est chez elle une habitude nécessaire.

J'avais déclaré dans ma lettre que j'étais un incrédule, un parpaillot. A peine ai-je le temps de faire une phrase pour m'expliquer, que la prêtresse lève les bras, ouvre la bouche et parle. Quel torrent, quelle avalanche de pindarisme! « Quoi! monsieur, vous venez railler l'esprit sacré dans son temple? Vous n'avez donc pas de foi? » Et, par un détour: « Mais, sans la foi, que devient l'homme, que deviendra l'humanité? Vous ne croyez donc pas à Dieu? etc. » Les gestes continuels, le ton élevé, les mots bruyants, tout cela m'étourdit, et je

ferme les yeux pour me conserver la tête saine. Il m'est impossible, pendant plus d'une heure, de placer une phrase défensive; madame est heureuse de me confondre, et ce n'est que lorsqu'elle a épuisé son éloquence, que je parviens à lui dire que je ne suis pas venu pour insulter à ses convictions, que je la crois très-sincère, que je ne songe pas à lui prouver qu'elle a tort, que je desire uniquement voir les instruments avec lesquels elle opère ses miracles, son cabinet, son salon, sa personne, et aussi, si elle me le permet, lui demander quelques détails sur sa clientèle et la forme de ses consultations.

L'orage s'étant calmé, je réussis, ou à peu près. La pythonisse est, comme Mlle Lenormant, l'élève d'un pensionnat religieux; elle a eu dès sa plus tendre jeunesse des visions et des envies de prophétiser. Elle m'a raconté quelques-unes de ces visions miraculeuses : par exemple, l'apparition de Jésus-Christ sur la place du Panthéon; l'apparition de Napoléon, etc., etc. Malheureusement elle ignore l'histoire de son art et celle même de ses devanciers. Elle croit aveuglément, mais elle ne croit qu'à sa spéciale mission de cartomancienne; elle est l'ennemie jurée du magnétisme, et elle est fière d'avoir des principes religieux. Je la laissai se peindre ainsi, prenant de temps en temps la liberté de lui faire remarquer les contradictions ou les héré-

sies. Je lui dis, par exemple en toute humilité, qu'*une interprète des souffles mystérieux qui révèlent l'âme de Dieu cachée en ce monde* ne doit pas injurier les somnambules, et que la même interprète, accomplissant sa mission en dépit des défenses formelles de l'Église, ne peut pas décemment se vanter d'être une chrétienne accomplie, encore bien moins une catholique. La cartomancienne, nonobstant son titre, se sert très-peu de cartes. Son tarot est un tarot allemand, celui avec lequel on joue en Souabe; elle n'y voit que des images et n'y recourt que pour amuser les clients.

Ici on voit que c'est elle qui est impie et qui manque de respect aux cartes antiques.

Ses prophéties ne sont pas non plus des prophéties. J'ai cru entrevoir que la police avait soin de rétrécir le domaine. La cartomancie actuelle se réduit à une sorte de direction morale; elle ne prodigue plus les révélations. On arrive, on s'explique, on requiert un avis sur telle ou telle entreprise, et la prophétesse, après vous avoir demandé quel est votre nom, quelle est la date de votre naissance, quel est l'animal, quelle est la couleur et quelle est est la fleur que vous préférez, combine vos réponses, interroge ses chiffres d'après sa méthode, et vous conseille d'agir ou de ne pas agir. Il y a eu une très-longue série d'exclamations lorsque j'ai osé demander si l'on venait con-

sulter l'oracle au sujet des secrètes amours. La déclaration : « J'ai des principes religieux, je ne profane pas ma croyance, etc., etc., » a reparu alors dans tout son éclat.

Je rendrai cette justice à la prophétesse, qu'elle comprend que les temps ne sont plus où les cartes étaient une puissance, et qu'elle ne se sert du pouvoir que ses clients lui accordent sur eux que pour ranimer leur courage ou leur espérance, et leur éviter des embarras probables.

Il n'y a aucun appareil chez elle, et ce serait une excellente confidente, une consolatrice, une amie à recommander à bien des esprits affligés ou irrésolus, si elle voulait désenfler un peu le son de sa voix et ne pas menacer les gens d'une congestion cérébrale.

Je l'ai quittée adoucie, humanisée. Je désire qu'elle apprenne ici l'histoire des cartes et qu'elle conserve plus respectueusement les traditions venues de l'Inde. Moi, qu'elle a traité d'incrédule, je la rappelle au respect de son art et des cartes, le principal instrument de son art.

L'Europe incrédule en a fait un jeu, mais les cartes, nées dans l'Inde, n'avaient pas été inventées pour être ainsi profanées. C'était le livre sacré dans lequel les initiés lisaient les ordres du destin.

Les Bohémiens gémissent parmi nous, depuis plus de cinq cents ans, au spectacle de nos impié-

tés. Misérables, méprisés, combattus, ils n'ont pas renoncé aux traditions.

Le Dieu de l'Europe chrétienne est différent de leur dieu.

Ils traversent les nations maudites de l'Occident enveloppés dans leur orgueil. De temps en temps ils s'arrêtent, ils prophétisent. La cartomancie est venue avec eux en Europe; avec eux elle y doit vivre encore.

Pour ne pas croire à ces révélations, nous n'en tremblons pas moins devant elles. Le génie de l'inconnu nous prosterne malgré nous et, à certains jours, nous allons interroger ces dieux dont nous aimons à sourire. Les faibles surtout, les femmes, ceux qui aiment, ceux qui espèrent veulent obtenir un arrêt qui leur ordonne d'espérer et d'aimer. Si l'oracle est sinistre, ils se sentent saisis d'une crainte dont la raison ne triomphe pas.

La foule de ces interprètes du hasard est déguenillée et rongée par les fièvres; ils parlent de l'Esprit dans les cabarets, dans les villages, le long des chemins. Quelques-uns seulement ont osé planter leurs trépieds dans les villes, et le dieu qui les agite, le dieu qui les protége y bâtit leur fortune. Ils méprisent alors les devins vagabonds que la vue d'un gendarme fait reculer; ils habitent des palais où les sciences magiques étalent leurs trésors. Ils sont les confesseurs des marquises, et, dès qu'un

souverain est mort, ils prétendent l'avoir conseillé.

Le jeu de cartes est là dans son temple et couronné des nimbes de sa gloire : combinaisons modernes, combinaisons antiques surtout, et à leur tête le vieux tarot oriental, qui est resté plein de l'esprit sacré. Mais s'il a la place d'honneur, s'il est encore le dieu du temple, le jeu de cartes ne rend plus d'oracles. Les prêtres et les prêtresses le vénèrent et ne le consultent plus; ils ont oublié les traditions de la sagesse des mages.

Tout à l'heure nous disions que la cartomancienne à laquelle nous avons fait une visite ne se sert de ses tarots que comme d'un joujou destiné à l'amusement de ses clients, et qu'elle met toute sa science dans l'arrangement des combinaisons issues du goût particulier de chacun pour telle fleur, telle couleur, tel animal. D'autres s'entourent d'un autre appareil. Le tirage des cartes, ou, pour parler plus dignement, l'explication des cartes, n'est qu'un de leurs exercices. Ils ont voulu conserver l'héritage entier des devins de tous les temps. Si les mœurs et si la loi le permettaient, ils emploieraient volontiers les procédés de la Canidie d'Horace et fabriqueraient les breuvages des sorcières de Macbeth. Obligés de renoncer aux infusions hideuses, ils se réfugient dans la physique, dans la magie blanche, et ils ont égayé ainsi

la physionomie de leurs cabinets ou de leurs laboratoires. Les peaux de serpents, les têtes de morts, les fantasmagories cadavéreuses disparaissent peu à peu; tout est cristal étincelant, miroirs combinés curieusement par l'optique, électricité, magnétisme. Et cet appareil vaut bien mieux.

On ne voit plus chez eux le sens dessus dessous qui était la grande parure des magiciens du moyen âge. Il y a encore du désordre, mais c'est un désordre savant.

Faut-il regretter beaucoup le fouillis prétentieux des devins d'autrefois, les peaux de serpents, les têtes de morts, les fantasmagories cadavéreuses? Pas le moins du monde. Allons plus loin, quoique ce ne soit pas à nous, en ce chapitre, de dire du mal des cartomanciens. La cartomancie réduite et assagie, comme on la voit aujourd'hui, n'est pas très-nécessaire, puisqu'elle n'est plus divertissante. Le progrès qui se fait dans les mœurs la fera sans doute, et bientôt, disparaître. Elle achève d'exister.

Ici sera, pour ainsi dire, son oraison funèbre.

Pour ne plus être consultées religieusement, les cartes n'en sont pas moins honorablement placées sur une table, entre deux ou trois gros volumes poudreux et un bouquet de verveine. D'ailleurs, elles servent encore, surtout chez les prophètes de second ordre, et alors on peut consulter le sort avec notre piquet vulgaire; mais il est plus con-

forme aux traditions de se servir du jeu de tarots. Il y a une foule de tarots plus ou moins bizarres, consacrés à la cartomancie.

II.

Origines de la cartomancie.

A quelle époque commence à être en vogue la cartomancie? Cette question ne se résout pas facilement.

Pour ce qui est de la cartomancie inférieure pratiquée dans les foires, on peut, on doit même affirmer qu'elle date juste du jour où les cartes ont été introduites en Europe. C'était, comme on l'a vu, vers la fin du moyen âge, entre l'année 1275 et l'année 1325. Les Bohémiens en firent leur gagne-pain, et les pauvres gens y crurent sans peine.

Mais alors cette divination n'était pas adoptée par les magiciens de la haute société féodale. Les astrologues et les alchimistes ne savaient agir sur l'esprit de leur clients qu'en cherchant des horoscopes ou en distillant des élixirs. Tout au plus la cabale judaïque et la cabale mauresque voyaient-elles leurs calculs introduits au milieu des compas, des cartes célestes et des alambics. On a de nombreux témoignages pour établir de quelle façon les

seigneurs et les princes consultaient les magiciens; on sait ce que faisait Catherine de Médicis; on sait que, sous Louis XIV, il y avait déjà de miraculeuses et terribles expériences; on ne voit pas que les cartes aient joué leur rôle dans ces consultations.

Ce n'est qu'au siècle dernier, dans le siècle des philosophes, que la cartomancie étend son empire en dehors des chaumières et des cabarets, et que les cartes s'installent sans façon à côté des merveilleuses fioles mises à la mode par Cagliostro.

La révolution française a été favorable à ces envahissements. Jamais on n'a vu les hommes et les femmes tourmentés d'une plus inquiète avidité d'oracles; jamais il ne s'est produit un aussi grand nombre de devins. La baguette de coudrier, les miroirs magiques, tout l'attirail de la sorcellerie était discrédité, et, comme il fallait s'improviser prophète, le jeu de cartes, facile à acquérir, facile à manier, fit fortune.

Court de Gebelin peut, à bon droit, réclamer sa part dans cette fortune; c'est lui qui l'a préparée en révélant les origines probables du tarot et les trésors de la sagesse orientale représentés au vif par ses images.

Il y avait en ce temps-là, à Paris, un perruquier nommé Alliette. Les perruquiers ont été et sont encore des gens pleins d'imagination et d'un esprit curieux. Sans parler de Jasmin, combien de ces

friseurs ont cherché à briller par d'autres qualités que par la sûreté et l'élégance du coup de ciseau combiné avec le coup de peigne! Il y en a beaucoup qui ont écrit, même en vers. Celui-ci, lourdement facétieux, inscrit sur la devanture de sa boutique, entre deux plats à barbe, l'inscription éminemment distinguée : « Aujourd'hui on rase pour de l'argent; demain on rase gratis. » Celui-là, très-érudit, fait peindre des vers grecs sur sa porte.

Alliette est l'un des grands hommes de la caste des perruquiers. Mieux que cela, il est le grand pontife de la cartomancie.

Le hasard lui fit lire la dissertation de Court de Gebelin; une étincelle lui traversa le cerveau; il fut illuminé. Aussitôt il renverse l'ordre des lettres qui composent son nom, il s'appelle Etteilla et il prophétise.

Le célèbre Etteilla! Vous trouverez sur les quais dix mille petits bouquins, dix mille *bilboquets* atroces qui portent sur leur couverture : « L'art de tirer les cartes d'après les principes du célèbre Etteilla. »

Alliette prit au sérieux son inspiration; il se livra de toute son âme aux études les plus bizarres; il se tortura pour étudier le génie des nombres, la science de Pythagore; il écouta, lui aussi, le murmure harmonieux des sphères célestes, décrivant leurs courbes dans l'espace en vertu des formules

de l'arithmétique sublime; il inventa des calculs mythiques, il dessina des tableaux, groupa des chiffres, et, en fin de compte, devint un très-profond cabaliste. Le jeu des tarots était son grand cheval de bataille.

Pendant trente ans, il en fit l'apologie, il en détailla les merveilles, il en interpréta les secrètes volontés.

On trouvera dans l'appendice bibliographique que nous avons placé à la fin de ce livre l'indication de ses ouvrages. Le plus remarquable est la *manière de se récréer avec le jeu de cartes*, qui parut en 1783.

« C'est avec raison, dit-il, que l'on est étonné que le temps qui détruit tout et l'ignorance qui change tout aient laissé passer à la postérité un ouvrage composé en l'an 1828 de la Création, 171 ans après le déluge, et enfin écrit il y a 3953 ans.

« Ce livre a été rédigé par dix-sept mages, compris le deuxième des descendants de *Mercure-Athotis;* celui-ci petit-fils de Cham et arrière-petit-fils de Noé, lequel *Tri-Mercure* ou troisième de ce nom ordonna le livre de Thot, suivant la science et la sagesse de ses ancêtres. »

Il est impossible d'être plus catégorique. Et comme il sait profiter de cette science !

« J'y trouve le temps, le lieu, par la discipline du grand *Hipparch* le Rhodien et du juste *Aristarch* le Samien. »

Lisons : Hipparque et Aristarque. Alliette adopte une orthographe qui a un air asiatique et, par conséquent, très-religieux.

Il cite volontiers ceux qu'il appelle ses devanciers, Raymond Lulle, Jean Bellot, Duchesne, conseiller médecin ordinaire du roi, Crolius, Agrippa, d'Aubly et d'autres.

La cartomancie, ainsi appuyée sur l'histoire fantastique, ne pouvait manquer de frapper vivement l'esprit des belles dames ignorantes. Le perruquier Alliette devint un homme respecté, le grand-prêtre d'une religion.

Ce que voyant, il aida la fortune à faire passer sa roue au travers de son domaine, et il s'installa rue de la Verrerie, dans l'hôtel de Crillon.

Etteilla se créa des disciples qui furent bientôt ses rivaux. Les rivales surtout se présentèrent. Sous prétexte que la Grèce avait la prêtresse de Delphes, que la Judée avait la pythonisse d'Endor, que Rome avait la sibylle de Cumes et que notre Gaule écoutait les druidesses, les femmes réclamèrent cet héritage et se mirent à prophétiser.

L'année 1789 était venue; les temps nouveaux furent propices aux devins et aux devineresses. Chacun avait quelque chose de douteux à éclaircir, par exemple, à demander s'il devait vivre le lendemain; on répondait oui, et, si on se trompait, le mal n'était pas grand. Les morts ne parlent pas!

Ainsi passent ces années glorieusement terribles. Enfin les jours se rassérènent un peu ; nous avons franchi la date de thermidor ; et voici une aventure entre mille, à la date de 1794 :

Cet acteur charmant, qui se nommait Fleury et qui jouait si insolemment, si noblement le marquis de Moncade, nous raconte dans ses *Mémoires*[1] la visite qu'il fit un jour avec sa camarade Raucourt à l'un des oracles les plus fréquentés. Ils montent en voiture et se laissent mener vers la rue Dauphine. Fleury rêvait le long du chemin. « Je fus tiré, dit-il, de mes réflexions par le visage tout riant, tout aimable, d'un bambin de six ou huit ans, agile, gai, cabriolant, d'un bel œil bien limpide, de beaux cheveux bouclés bien blonds. Notre voiture ne pouvait aller qu'au pas : il passait, il repassait, j'eus le temps de l'examiner. Il faisait une singulière manœuvre : il disait quelques mots aux hommes, mais il s'attachait surtout aux femmes, il guettait de loin les mieux mises, allant à elles, dépliant une affiche, la faisant remarquer, la repliant, lançant un coup de son bel œil, faisant un sourire de ses jolies lèvres, et enfin s'échappant, pour recommencer ailleurs le même manége.

« Singulier et joli petit garçon ! » dis-je à ma taci-

1. *Mémoires* publiés par J. B. Lafitte, série II, ch. xv.

turne dame. « — C'est un page qui m'est adressé. « — Un page? Ah çà! je rêve. »

« A peine avais-je parlé que le petit amour s'approcha de la voiture, et, se haussant sur le parapet (du Pont-Neuf), je l'entendis nous crier d'une voix à peine formée : *prandez , prandez , monsieur ! prandez , prandez, madame ! c'est pour ti-er les cattes.*

« Raucourt chercha dans son sac une pièce de monnaie, la jeta à l'enfant qui la saisit au vol, puis elle montra deux cartons; aussitôt le petit homme prit cet air sérieux qu'ont les enfants de chœur dans les cérémonies religieuses et qui contraste si fort avec leur figure qui voudrait sourire : « Oui, » dit-il, « pour aujourd'hui. »

Voilà l'appareil de la mise en scène. Les devins s'affichaient de cette façon-là : on n'entrait dans le temple qu'après une reconnaissance. La comédienne menait son ami chez le célèbre Martin; elle allait interroger le prophète sur le sort de la Comédie française, emprisonnée, menacée de l'échafaud pendant la tourmente, sauvée par le dévouement d'un grand homme inconnu, nommé Labussière, tremblante encore et dispersée.

Ils entrent dans un très-bel hôtel, ils sont guidés par le chérubin qu'ils ont rencontré, ils traversent des chambres obscures, chargées de draperies, garnies de tableaux lugubres, étoilées comme un

drap mortuaire, odorantes comme une tombe. Des crânes, de gros livres, des réchauds, des chevelures, des poignards sanglants, des couronnes de verveines ou de coquelicots : le décor est soigneusement posé.

« Martin reçoit tout Paris. La France entière est occupée de devins et de divination, et la capitale donne le ton. Les puissants et les petits, ceux qui craignent de perdre et ceux qui craignent de donner, se pressent en foule à la porte du devin célèbre : nous n'avons pas su fixer le passé, nous venons connaître l'avenir. Les temps désastreux que nous avons parcourus (c'est Fleury qui parle), les orages que nous n'avons pas su conjurer, on voudrait prévoir si cela recommencera. Paris a ses sibylles à tout prix, qui font distribuer leurs adresses dans les promenades, et qui la donnent dans les journaux ; pour les consulter il faut s'y prendre à l'avance, s'inscrire, marquer son rang. Nous sommes revenus au treizième siècle. »

Le fameux Martin était un cul-de-jatte assis, roulant dans une sébile arrangée en forme de char et d'un effet puissant. C'était un Piémontais venu à Paris pour faire fortune et ayant à merveille choisi son heure et son métier. Au lieu de mendier dans les rues, accompagné d'un caniche, il faisait trembler les jolies femmes. Le voilà aujourd'hui qui va entrer en conférence avec une actrice éminente et

avec Fleury, le successeur de Molé, le maître de Firmin, le premier talon rouge du grand théâtre.

« Martin laissait aux devins subalternes les petits tours du métier, les minces affaires de galanterie, les effets perdus de peu de conséquence, les ambes à la loterie nationale et les petits chagrins de jeunes filles; c'était avec le ton et l'attitude d'un capitaine racontant comment il s'était emparé d'une redoute qu'il s'écriait italianisant : « Ze soui lou « premier pour les vols et pour les mariazes! Ze « soui l'ounique. Ma surtout pour les vols; *perche* il « n'y a que moi. La police, elle me consoulte. »

Il est inutile de dire que Martin prédit à Raucourt l'accomplissement de ses désirs, et qu'en effet ses désirs furent accomplis.

Martin eut un hôtel comme Etteilla en avait eu un. Chez lui coururent les grandes dames et les hauts seigneurs de la république. Pendant ce temps-là, les petites bourgeoises, les maîtresses des sous-lieutenants de l'armée du Rhin, se rendaient chez Moreau ou chez Mlle Acher.

III.

Mademoiselle Lenormant.

Une prophétesse, devenue plus tard illustre, commençait alors à conquérir sa réputation. Si Etteilla

a été le législateur de la cartomancie, la célèbre Mlle Lenormant en a été l'héroïne. Dix volumes in-8°, signés par elle-même, attesteront à la postérité son existence. Si les curieux les veulent lire, en voici les titres :

I. *Souvenirs prophétiques d'une sibylle sur les causes secrètes de son arrestation du* 11 *décembre* 1819;

II. *Anniversaire de la mort de l'impératrice Joséphine;*

III. *La Sibylle au tombeau de Louis XVI;*

IV. *L'Oracle sibyllin ou la suite des souvenirs prophétiques;*

V. *La Sibylle au congrès d'Aix-la-Chapelle et de Carlsbad;*

VI. *Mémoires historiques et secrets de l'impératrice Joséphine*, 2 volumes;

VII. *Souvenirs de la Belgique*, *Cent jours d'infortune ou le Procès mémorable;*

VIII. *L'Ange protecteur de la France au tombeau de Louis XVIII;*

IX. *L'Ombre immortelle de Catherine II au tombeau d'Alexandre Ier.*

Mlle Lenormant a publié en 1825 le prospectus d'un recueil intitulé : *Album de Mlle Lenormant*, *mis en ordre et enrichi de manuscrits autographes*, *de commentaires*, *de notes biographiques sur la Révo-*

lution française et sur les auteurs et les acteurs de ce drame politique. Cet album, au prix de 975 francs, devait former cinq volumes in-4° et quatre-vingts volumes in-8°.

Si l'album avait paru, ce serait une belle proie. Cinq volumes in-4° et quatre-vingts volumes in-8° d'autographes, de lettres, de pièces authentiques signées de tous les grands noms de la révolution française, quelle abondante et solide pâture! Malheureusement les souscripteurs ont fait défaut, et ce qu'a écrit Mlle Lenormant ne donne pas une grande envie de croire à la véracité de ses assertions.

Je m'étais dit : « Tu liras ces volumes, tu te feras humble et tu t'inclineras devant leurs révélations ; puis, dominé sans doute, vaincu, confessant les miracles, tu raconteras ce que tu as appris, et ce sera un récit qui aura ses charmes. » Erreur profonde.

Il est incontestable toutefois que Mlle Lenormant a été, pendant près d'un demi-siècle, une prophétesse accréditée et respectée; et si elle n'a pas précisément joué le rôle de Dieu sur la terre, il est certain qu'elle a vu bien des gens entrer dans son salon, qu'elle a écouté bien des confidences, qu'elle a assisté à l'autopsie de bien des consciences, et qu'elle a pu lire mieux que personne dans l'histoire intime de son temps.

Élevée à l'abbaye royale des bénédictines d'Alençon, elle prophétisait dès sa septième année, en 1779; elle prédisait les événements qui devaient ranimer les caquets de l'abbaye, et, toute jeune encore, elle voyait accourir dans son temple les grands personnages de la Révolution : Marat, Saint-Just, Robespierre.

Les recueils d'anecdotes douteuses feraient croire qu'à certains moments elle s'est élevée au-dessus de son métier de tireuse de cartes, et qu'en vertu du jeu de tarots elle a dirigé les conseils de la politique. Il faut laisser ces contes-là aux recueils d'anecdotes. Par manière de divertissement, les grands personnages ont pu la visiter et lui demander des éclaircissements sur les obscurités du présent ; il y a loin de là à ces consultations régulières et décisives que l'on prétend qu'elle a données et auxquelles de braves gens attribuent sans doute le succès de certaines entreprises. C'est ainsi que l'on a voulu faire de la sibylle de la rue de Tournon la confidente de Joséphine, et que l'on a raconté les entrevues qu'elle a eues avec Napoléon. Rien n'est plus ridicule.

Joséphine était femme et créole. La légende veut qu'une devineresse des Antilles lui ait prédit dans sa jeunesse ses glorieuses destinées. Cela est possible, et il paraît probable que, devenue femme du vainqueur d'Arcole, du premier consul et de

l'empereur des Français, il lui a plu par aventure de se faire donner des séances de divination. C'était une récréation à la mode. Mlle Lenormand a eu raison de se targuer de ces rapports; elle en devenait importante : mais cela s'arrêtait à la bagatelle.

S'il en faut la preuve, on la trouve dans les *Mémoires sur l'impératrice*[1]. L'auteur s'y exprime ainsi :

« J'ai déjà dit que Sa Majesté n'aimait pas que l'on parlât de prédictions, de sorciers devant elle. Elle eut la faiblesse de consulter quelquefois Mlle Lenormand, mais pas plus souvent que beaucoup de femmes de la société, qui, ennuyées de tout, blasées sur tout, allaient chercher des émotions et des distractions rue de Tournon. »

Dans ces mêmes *Mémoires*, nous trouvons la trace de quelques-unes de ces consultations, et, comme ces détails ne laissent pas d'être curieux, nous les enregistrons avec plaisir.

Ce sont des billets échangés entre Joséphine et sa très-humble servante.

I. A Mlle Lenormand.

« Hier, en me plaçant à table, je trouvai sous ma serviette un petit *poulet* doré et parfumé que

1. Publiés en 1828, chez Ladvocat, en 3 vol. in-8°. Voy. t. II, p. 355 et suiv.

je lus sans y comprendre un mot et que je vous envoie, vénérable sibylle. C'est le moment de monter sur le trépied sacré et d'évoquer ou le diable ou Apollon. On dit que, pour certains poëtes, c'est la même chose; je n'en crois rien, quand il s'agit de vous ou de votre Apollon; du moins c'est un diable bien aimable. »

II. Billet trouvé sous la serviette de l'Impératrice.

« Qui tente le Seigneur succombera à la tentation. L'arc trop tendu se brisera aux mains du chasseur. La glace ne vaut pas mieux pour le gibier que le feu. Qu'il se garde du 23 et du 31 : c'est un ambe de malheur. Heureuse sa compagne si elle échange sept cailloux contre trois brins de fougère et de paille! Ainsi dit le prophète. »

III. Réponse de Mlle Lenormand.

« Que Votre Majesté, au lieu de me donner à deviner des énigmes dignes de l'*Almanach de Liége*, m'adresse au moins des oracles proposés par le Sphinx. Pour interpréter celui-ci, il ne faut pas être Œdipe : une simple tireuse de cartes suffirait. Voici mon explication; on la trouvera, je m'en flatte, naturelle et concluante :

« *Tenter le Seigneur*, c'est-à-dire projeter, essayer, ébaucher une entreprise, c'est-à-dire s'exposer à *succomber;* mais la commencer avec une

immuable volonté, la suivre avec des moyens proportionnés, et soutenir ces moyens par des ressources qui en sont comme l'arrière-garde, c'est s'assurer le succès. Appliquez ceci à S. M. l'empereur.

« Quand *l'arc trop tendu se brise entre les mains du chasseur* et que le cerf est rapproché de lui, il périt sous ses éclats. Qu'importe qu'il soit percé de flèches, ou qu'il succombe sous les coups de l'arc! L'important, c'est que le chasseur, assez adroit pour n'être pas atteint, soit assez proche de lui pour l'atteindre. Tel est, je crois, le caractère de la tactique de Sa Majesté.

« Il est hors de doute que *la glace ne vaut pas mieux pour le gibier que le feu.* La brûlante Syrie et la Hollande gelée en rendront d'éternels témoignages. Cela n'a besoin d'aucun commentaire : faisons seulement à l'avenir l'application du passé.

« A force d'être vague et de pouvoir s'étendre, cet ambe du 23 et du 31 ne signifie rien. Est-ce une date, le nombre des princes coalisés, le chiffre de leur traité, le jour qu'il fut signé, le numéro d'ordre des affaires, celui de la maison qu'ils habitaient, la quantité de voix données à la diète, au sénat, au conseil, le quantième de la semaine et du mois? Je raisonnerais ou plutôt je déraisonnerais à l'infini sur des données aussi peu précises. A des problèmes tant et si peu compliqués, Ca-

gliostro lui-même n'eût pas offert de solution. C'est à la destinée, à l'*étoile*, ou plutôt au génie de l'Empereur, qu'il est donné de les résoudre.

« Votre Majesté a facilement compris que les *sept cailloux* sont les palais qu'elle habite, et qu'elle est en effet heureuse d'échanger ces demeures somptueuses contre le toit *de paille et de fougère* du pauvre, du malheureux, chez lequel elle va prodiguer les consolations et les bienfaits. Si toute la France connaissait cette partie de la prédiction, elle en pénétrerait aisément le sens, applaudirait à l'explication que j'en donne et qui n'est que l'écho de son admiration, de son amour et de sa reconnaissance.

« Je demeure avec un très-profond respect, etc. »

On ne voit pas très-clairement à quoi servent les explications de Mlle Lenormand, et rien ne justifie le ton dégagé avec lequel elle parle de la facilité qu'elle a à les donner. Évidemment ce jeu-là n'avait rien de bien sérieux, et il faut une bonne volonté très-remarquable pour prendre au sérieux tous les contes qu'on a faits.

Le style de la sibylle est embrouillé, pâteux et manque tout à fait d'originalité. Cependant elle avait de l'esprit, et il lui en a fallu pour bâtir sa renommée. Il n'y en a trace dans ses écrits. Rien de plus froid et de plus inutile à lire.

Je prends au hasard l'un de ses livres : *les Oracles*

sibyllins. Figurez-vous Marchangy et la Gaule poétique. Ce sont des invocations et des évocations perpétuelles étalées en dix pages : « O génie, ô souffle mystérieux, qui rafraîchis mon front que la fièvre consume, et qui viens errer avec un doux murmure autour de mes cheveux, ô lyre d'Ariel, accords délicieux, source d'inspirations! épanchée dans les âmes tremblantes, parle à ton esclave obéissante. La nuit est calme; le vent du midi a retenu ses orages. On entend les soupirs, etc. » Vous comprenez qu'au bout de quelques phrases on est rassasié. D'autant plus qu'à chaque moment la période se heurte contre une citation de la Bible ou d'Ossian, ou de Shakspeare, ou d'un poëte grec ou d'un latin. Par exemple : « Mortels ingrats (il est reconnu que les mortels sont des ingrats), que ne venez-vous conjurer la colère du Dieu qui n'a pas voulu que le cœur de l'homme fût le repaire de ces passions hideuses? Le livre de Job (III, 17) vous condamne, et un ancien a dit : *Dolosum nefas* (Cicéron, *pro Murena*). »

Encore si à côté de ces pages, qui se croient écrites dans le style sublime, il y avait des récits intéressants et des confidences curieuses! Mais non, il n'y en a pas du tout. Que nous importe de savoir que la marquise A*** de B*** aimait M. C*** de D***, et qu'elle lui fut unie « après de longues épreuves, » ainsi que l'avait déclaré l'oracle. Ce sont

des noms propres qu'il faut à la curiosité humaine, et, quand on lui en donne, il faut encore que le vrai paraisse vrai.

Soit, mademoiselle Lenormant, vous étiez parfois consultée par l'impératrice Joséphine; elle prenait du plaisir à vous voir travailler; elle était crédule, soit encore. J'avoue même que vous mériteriez d'être crue quand vous en parlez, parce que vous n'avez jamais dit de mal de votre bienfaitrice; mais si, par l'entremise de Joséphine, vous avez eu quelquefois l'honneur de causer avec Napoléon, ce n'était pas une raison pour écrire sérieusement les facéties dont vous avez orné certains de vos ouvrages. En effet, sous l'Empire, vous aviez soin de vous taire; et c'est en 1818, quand il est devenu le captif de Sainte-Hélène, que vous vous amusez à faire sur l'Empereur des révélations qui sont parfaitement incroyables. Quoi, Napoléon vous faisait venir; vous arriviez dans son cabinet avec vos appareils; il vous laissait empoisonner l'air de vos parfums; des nuages se formaient autour de vous, un éclair, un coup de tonnerre vous était prêté par Dieu pour les besoins de votre métier, et le vainqueur du monde vous parlait ainsi : « O sibylle, tes oracles m'épouvantent. » A quoi vous répondiez négligemment : « Buonaparte, tu as entendu parler l'esprit du mystère. Agis comme il veut que tu agisses. »

Non, mademoiselle, vous ne vous permettiez pas

ce tutoiement asiatique, et la date seule de la publication de votre livre (1818) vous a fait croire que, lorsque vous cherchiez le nom de l'Empereur, c'était le nom de Buonaparte que vous trouviez sur votre langue.

Mlle Lenormant, si habile à prédire aux autres leur destinée, n'avait pas vu dans son jeu de cartes qu'il devait lui en coûter, à diverses reprises, pour certaines prédictions. En 1809, elle fut avertie et même un moment arrêtée. Sous la Restauration elle le fut encore. Cette fois, c'était en Belgique; elle triompha devant les tribunaux et fut couronnée de fleurs par le peuple. De là un volume très-ennuyeux. Le *Journal des Débats* se permit de troubler le triomphe de l'héroïne en faisant la critique de sa prose. Hoffmann, qui avait signé l'article, fut aussitôt attaqué par la prophétesse, enchantée d'avoir une aussi belle occasion de montrer ses moyens. La controverse, même la critique la plus amère, c'était du bruit, et le bruit sert toujours en certains métiers. Mlle Lenormant s'arrangea pour ne rien perdre de son crédit, et, jusqu'à sa mort, elle eut ses clients.

Je ne vois pas de nombreux équipages stationner à la porte des prophétesses de nos jours. Est-ce que la confiance s'en est allée, ou bien n'y a-t-il plus de confiance que parmi les humbles, parmi ceux qui vont à pied?

Pour servir de contre-partie aux sévérités de ce chapitre, je le terminerai en insérant ici une anecdote que j'ai rencontrée dans une histoire sérieuse de Bernadotte [1]. Les croyants y trouveront leur profit.

« Un aide-de-camp de Bernadotte, depuis maréchal de France (le maréchal Gérard), avait souvent entretenu son général des prédictions de la pythonisse. Parlant un jour des prophéties de cette femme : « Maintenant, dit le colonel, que tout prend « une marche extraordinaire, » — c'était en janvier 1804 — « il serait curieux de savoir ce qu'elle au- « rait à nous raconter. Voulez-vous faire sa connais- « sance? — Volontiers, » répondit Bernadotte. Et, le lendemain, les deux hommes de guerre arrivent ensemble chez l'oracle féminin. Le colonel présente son général comme un riche négociant qui désire interroger la sorcière sur le sort réservé à quelques opérations commerciales qu'il va tenter sur diverses places d'Allemagne : « Monsieur, dit-elle, vous n'ê- « tes point négociant; vous êtes militaire et même « dans les hauts grades. » Sur les assurances qu'on lui donna du contraire, elle sourit, hocha la tête et continua : « Eh bien! monsieur, si vous vous « livrez à des opérations de commerce, le succès « ne couronnera pas vos entreprises, et vous serez

1. *Histoire de Charles-Jean XIV*, par Sarrans jeune; 1845, t. I, p. 50.

« forcé de les abandonner pour suivre la route qui « vous est tracée par le destin. » Elle reprend les cartes, les examine de nouveau, et, paraissant les combiner avec une attention profonde : « Monsieur, » poursuit-elle, « non-seulement vous êtes « dans les hauts grades militaires, mais vous êtes « ou vous serez parent de l'*Empereur*. — De quel « empereur? » s'écrient à la fois Bernadotte et Gérard. « — Je voulais dire du premier consul. Mais « bientôt vous le verrez empereur. » Puis ses doigts se promènent sur les points cabalistiques; elle paraît frappée d'une nouvelle vision et s'écrie d'un ton inspiré et solennel : « Oui, il sera empereur; « mais voilà quelques nuages qui vous séparent. » Bernadotte jette un regard d'intelligence sur Gérard. La devineresse poursuit : « Il n'a pourtant aucun « éloignement pour vous, et vous éprouvez de l'affection pour lui.... Ah! comme son étoile monte! » Elle s'arrête un instant et sa figure semble s'allonger de surprise; puis elle reprend avec force : « Monsieur, il faut éviter de vous brouiller avec lui; « car il sera bien puissant; il verra tout le monde « à ses pieds; et vous, loin, bien loin de lui, *vous « serez roi*. Oui, « répéta-t-elle, » vous serez roi. »

Elle se tut, et, comme le silence se prolongeait : « Hé bien? dit Gérard. — Je n'en puis annoncer davantage, car je ne vois plus rien. »

Le nom de la devineresse n'est pas indiqué;

mais, que ce fût ou ne fût pas Mlle Marianne Lenormant, l'histoire n'en est pas moins singulière.

C'est une bonne fortune; chaque métier a les siennes; une cartomancienne doit de temps en temps dire la vérité. Pour peu qu'elle soit femme d'esprit, instruite[1], raisonnable, un peu fière, elle joue son rôle comme il faut et elle fait croire qu'elle dit vrai.

Maintenant si, par hasard, quelqu'un veut bien croire au mystérieux langage des cartes, je l'aiderai à en sonder les abîmes en lui faisant part de la méthode du célèbre Etteilla.

Cette méthode est tombée dans le domaine public, et les règles en ont été mises en ordre et insérées déjà par Julia de Fontenelle dans le *Manuel des Sorciers.*

Je préviens qu'il y a d'autres méthodes et que, si je choisis celle-là, c'est qu'elle est la plus facile à suivre[2].

1. Le malheur est que l'instruction ne paraît pas être très-commune parmi les prophétesses. C'est fâcheux. Il faut être une cuisinière pour être émue en entendant l'oracle s'exprimer ainsi : « L'esprit sacré *z*est descendu; vous êtes un impie *z*et un parjure. » De là des chefs-d'œuvre dans le style du *Corbeau sanglant.* Je me rappelle entre autres phrases, celle-ci que m'a lancée à la tête la prophétesse que j'ai visitée : « Il faut être bien léger *z*et *bienhardi* pour oser *z*avoir envie de sourire, quand on vous parle de pareilles choses. » Cette obstinée prononciation n'a pas peu contribué à m'endurcir dans mon incrédulité et dans mes coupables sourires.

2. Voy. à la fin du volume, page 369.

IV.

Tours de cartes et prestidigitation.

Une industrie des Bohémiens qui se rattache, mais de loin, à la divination sacrée, est celle que les plus humbles d'entre eux exercent dans les foires et sur les places publiques, lorsqu'ils se font prestidigitateurs, avec la permission et sous la surveillance de la police locale. Les tours de cartes ont même fait leur entrée dans les salons, et les physiciens ont mis quelquefois les ressources de leur science à la disposition de ceux qui s'y exercent. Il y en a de très-gentils. Ainsi :

Deviner les points des cartes qui se trouvent sous trois tas que l'on a fait faire.

Faire paraître dans un miroir des cartes que différentes personnes ont librement et secrètement choisies.

Récréation de la mouche savante (très-utile pour apprendre à gagner contre vent et marée à la triomphe).

La Sirène. Faire indiquer par la Sirène quelle est la carte d'un jeu qu'une personne a touchée du bout du doigt.

L'habileté consiste à opérer de faux mélanges, à faire sauter la coupe ou filer une carte choisie.

Voici le moyen ordinaire que les prestidigitateurs emploient pour préparer les jeux[1].

On dispose toutes les cartes par as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit et sept de cœur; as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit et sept de carreau; as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit et sept de pique; as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit et sept de trèfle: on les range en quatre paquets qu'on met l'un sur l'autre dans l'ordre indiqué, de manière que la première carte de dessus est l'as de cœur, et celle de dessous le jeu le sept de trèfle. On fait alors couper par les spectateurs autant de fois qu'ils le désirent: vous étendez alors le jeu en éventail, vous faites tirer une carte, et vous avez soin aussitôt de faire passer au-dessous du jeu toutes les cartes qui étaient au-dessus de celle qui a été prise. On regarde alors adroitement la carte qui est au-dessous du jeu; elle vous fait connaître que c'est la carte qui vient après, qui est celle qu'on a tirée. Ainsi, si la carte de dessous est l'as de pique, c'est le roi de pique que la personne a pris; si c'est le valet de cœur, le dix de cœur qu'on a tiré; si c'est un sept, c'est l'as qui vient après cette couleur; ainsi, si c'est le sept de cœur, c'est l'as de carreau que l'on a pris.

L'on voit combien il est important de bien se rappeler l'ordre dans lequel ont été placées les couleurs, cœur, carreau, pique et trèfle, afin de ne pas se tromper quand la carte de de dessous est un sept.

Ce qu'il y a d'admirable dans cette disposition des cartes, c'est que, quel que soit le nombre de fois que l'on coupe, le jeu n'en est nullement dérangé.

1. C'est Julia de Fontenelle qui est ma source ordinaire. Son style est inimitable, et j'ai cru devoir n'y rien retrancher.

On peut, par le même moyen, faire tirer 2, 3, 4, 5 et 6 cartes par autant de personnes différentes, et les deviner ainsi, sans nulle peine.

Cette préparation est la base d'un grand nombre de tours pour l'exécution desquels il ne s'agit plus que d'avoir un compère.

Les tours se résument d'ordinaire par ces formules :

Faire retrouver, dans un œuf, dans une chandelle, une noix, une orange, un citron, etc., la carte qui aura été prise et brûlée aussitôt par les spectateurs eux-mêmes.

Faire passer une carte au travers d'une table, etc., etc. (Vive émotion).

« En avant, la musique! Grand et intéressant secret pour trouver la carte que quelqu'un aura choisie par la pensée. Vous voyez, messieurs et mesdames, qu'aucune supercherie matérielle ne peut venir à mon aide. C'est à travers les yeux de la personne que l'on devine son choix. Rien n'a été fait de plus beau jusqu'à ce jour. Monsieur n'est pas un compère. Que celui qui se défie de monsieur s'avance à son tour. Sa Majesté le roi de Sardaigne a été convaincu comme les autres.

« Mais allez donc un peu d'accord, les clarinettes!

« Venez et voyez. Ça ne coûte que deux sous : un sou pour les enfants et les militaires. »

Je donne, moi, le secret pour rien.

« Il faut, premièrement, diviser les cartes en cinq ou six tas et faire en sorte qu'il n'y ait que cinq ou sept cartes dans chaque tas. Secondement, il faut demander, en montrant les tas les uns après les autres, dans quel tas est la carte qu'on a pensée, et en même temps compter combien il y a de cartes dans le tas. Troisièmement, il faut mettre les tas les uns sur les autres, en sorte que celui où est la carte pensée soit dessous. Quatrièmement, il faut encore faire autant de tas qu'il y avait de cartes dans le tas où était la carte pensée, sans y employer tout le jeu, mais garder autant de cartes qu'il en faut pour en mettre une sur chaque tas. Cinquièmement, il faut montrer les tas les uns après les autres, et demander une seconde fois dans quel tas est la carte pensée, elle sera précisément la première du tas qu'on vous indiquera. »

On devine encore plus commodément une carte quelconque touchée par un individu.

On devine successivement toutes les cartes d'un jeu, ce qui confond les porteurs d'eau présents à l'expérience.

On reconnaît les cartes à l'odeur.

On nomme le nombre des points contenus dans plusieurs cartes choisies au hasard.

On nomme la carte qu'une personne a tirée du jeu.

On trouve dans le jeu, et à travers un mouchoir, une carte quelconque qu'une personne a choisie. Recette :

« Donnez à tirer une carte dans un jeu, et, partageant le jeu en deux, dites à la personne qui l'a choisie de la mettre au milieu du jeu ; faites sauter la coupe à cet endroit, et cette carte se trouvera alors la première au-dessus du jeu ; mêlez le jeu sans déranger cette carte de sa place ; mettez-le alors sur la table, couvrez-le d'un mouchoir un peu fin, et prenez cette première carte à travers le mouchoir, en faisant mine de la chercher dans tout le jeu. Renversez ce mouchoir, et faites voir que cette carte est celle qui a été tirée. »

On trouve dans un jeu mis dans la poche plusieurs cartes que différentes personnes ont librement choisies. Oui, messieurs, librement.

Une personne ayant tiré une carte dans un jeu dont on fait ensuite six tas, on lui fait indiquer, par le point d'un dé jeté sur la table, quel est le tas où elle doit se trouver.

Après avoir fait trois tas d'un jeu dans lequel une personne a tiré une carte, on la trouve dans celui d'entre eux que la personne veut bien choisir.

Un jeu de cartes ayant été mêlé, on fait indiquer par une aiguille posée sur un cadran quelle est la carte de ce même jeu qu'une personne a touchée du bout du doigt.

Une foule de *récréations* rentrent dans les procédés de ce dernier tour.

Les cartes d'un jeu de piquet ayant été mêlées, on partage le jeu en deux parties et on nomme le

nombre de points qui doit se trouver dans chacune d'elles.

C'est à n'y pas croire. Croyez-y cependant.

Préparation.

Ayant supposé que les rois, dames et valets doivent compter dix, les as un, et les autres cartes selon les points qui y sont indiqués, disposez à l'avance un jeu de piquet dans l'ordre contenu dans la table ci-après, en observant que l'as de cœur doit être une carte un peu plus large que toutes les autres. Conservez ce jeu ainsi préparé, afin de vous en servir pour faire cette récréation et celles qui suivent, lesquelles dépendent également de cette première disposition ou ordre primitif.

Ordre dans lequel les cartes doivent être rangées avant de faire cette récréation.

1 Dix de carreau.	14 As de trèfle.
2 Dix de cœur.	15 Huit de carreau.
3 Dame de pique.	16 Roi de carreau.
4 Valet de trèfle.	17 Sept de pique.
5 Roi de cœur.	18 Valet de pique.
6 Dame de cœur.	19 Dix de pique.
7 Neuf de carreau.	20 Sept de carreau.
8 As de cœur. *Carte large*[1].	21 Dame de carreau.
9 Neuf de cœur.	22 Valet de cœur.
10 As de pique.	23 Huit de cœur.
11 Dix de trèfle.	24 Huit de pique.
12 Valet de carreau.	25 Roi de trèfle.
13 Dame de trèfle.	26 Neuf de pique.

1. Un peu plus large que les autres, pour servir de point de repère au sublime magicien.

27 Roi de pique.
28 Sept de cœur.
29 Neuf de trèfle.
30 As de carreau.
31 Huit de trèfle.
32 Sept de trèfle.

Le jeu étant rangé dans l'ordre ci-dessus, on le mêlera une seule fois bien exactement, suivant la méthode qui est usitée pour ce tour, et après le mélange elles se trouveront nécessairement dans l'ordre ci-après.

Ordre dans lequel les cartes se trouveront après avoir été mêlées.

Cartes.	Points.	Cartes.	Points
1 Sept de cœur....	7	Ci-contre.......	42
2 Neuf de trèfle....	9	6 Dix de pique.....	10
3 Huit de cœur....	8	7 Dame de pique...	10
4 Huit de pique....	8	8 As de trèfle......	1
5 Valet de pique...	10	9 As de cœur.. ...	1
Total..........	42	Total.	64

Cartes.	Points.	Cartes.	Points.
10 Neuf de cœur...	9	Ci-contre......	107
11 Dame de pique..	10	22 Roi de carreau..	10
12 Valet de trèfle..	10	23 Sept de pique...	7
13 Dix de carreau..	10	24 Sept de carreau.	7
14 Dix de cœur....	10	25 Dame de carreau.	10
15 Roi de cœur....	10	26 Valet de cœur...	10
16 Dame de cœur..	10	27 Roi de trèfle....	10
17 Neuf de carreau.	9	28 Neuf de pique..	9
18 As de pique....	1	29 Roi de pique....	10
19 Dix de trèfle.. .	10	30 As de carreau...	1
20 Valet de carreau.	10	31 Sept de trèfle...	7
21 Huit de carreau .	8	32 Huit de trèfle...	8
Total...	107	Total.....	196

Effet. Lorsqu'après avoir mêlé les cartes, comme il a été dit, on les aura par ce moyen disposées dans l'ordre ci-dessus, si on coupe le jeu à l'as de cœur, qui se trouve être une carte plus large, le nombre des points portés sur les cartes que l'on enlèvera par cette coupe sera de soixante-quatre points, et celui qui restera dessous sera de cent quatre-vingt-seize.

Je recommande aux lecteurs l'exposition qui leur est présentée ci-dessous des procédés à employer pour émerveiller leurs amis, en exécutant sous leurs yeux deux tours admirables accompagnés d'une allocution qui doit produire le plus grand effet.

I. Faire trouver trois valets ensemble avec une dame, quoiqu'on ait mis un valet avec la dame sur le jeu, un valet dessous, et l'autre dans le milieu du jeu.

On ôte trois valets et une dame du jeu, que l'on met sur la table; ensuite on dit, en montrant les trois valets : *Messieurs, voilà trois drôles qui se sont bien divertis au cabaret; après avoir bien bu et bien mangé, ils s'entre-demandent l'un l'autre s'ils ont de l'argent : il se trouve que tous trois n'ont pas un sou. Comment faire? dit l'un d'eux, il faut demander encore du vin à l'hôtesse, et, tandis qu'elle ira à la cave, nous nous enfuirons. Tous trois y consentent, appellent l'hôtesse*, qui est la dame qu'on montre, *et l'envoient à la cave.* Pour cela, vous renversez la dame sur la table; après quoi vous dites : *Allons, il faut faire enfuir nos trois gaillards.* Vous en mettez un sur le jeu, un dessous, et l'autre au milieu. Notez qu'avant de faire le tour, il faut faire en sorte que le quatrième valet se trouve dessous ou sur le jeu de cartes. L'hôtesse étant de retour, et ne trouvant pas ses trois gaillards, se met en état de courir après. *Faisons-la*

donc courir, dites-vous; *voyons si elle pourra attraper nos trois drôles*. Pour cela, vous la mettez sur le jeu ; après quoi vous donnez à couper à quelqu'un de la compagnie. Il est certain qu'en jetant les cartes les unes après les autres, on trouvera trois valets avec la dame.

II. L'hôtesse et les trois buveurs.

On met secrètement un des quatre valets au-dessus du jeu; on prend les trois autres et une dame que l'on met sur la table ; montrant ces trois valets, on dit : *Voilà trois drôles qui se sont bien divertis, et ont bien bu au cabaret, mais qui n'ont pas d'argent pour payer ; ils complotent ensemble de s'enfuir sans payer l'hôtesse que voilà* (on montre la dame); *à cet effet, ils lui disent d'aller chercher du vin à la cave, et pendant ce temps-là, ils s'enfuient chacun de leur côté* (on met alors un des valets au-dessus du jeu, un autre au-dessous, et le dernier au milieu du jeu). *L'hôtesse étant de retour, et ne les trouvant plus, veut courir après eux* (on met la dame au-dessus du jeu), *et elle rattrape mes trois gaillards*. On fait couper et remarquer que la dame se trouve avec les trois valets.

Nota. Comme il se trouve un valet qui n'est pas de la couleur de ceux qu'on a fait voir, il faut reformer le jeu aussitôt qu'on a laissé apercevoir cette dame avec les trois valets.

Si la société n'est pas saisie du plus vif enthousiasme, on lui révèle le tour de la carte trouvée dans une bague. Au cas où vous seriez disposés à employer ce dernier moyen de séduction, « faites faire une bague à deux chatons opposés entre eux, dont l'un et l'autre soient garnis d'une pierre ou

cristal rectangulaire de même grandeur; disposez l'une de ces deux pierres de façon qu'on puisse y appliquer, par-dessous, la figure d'une carte peinte en petit sur un papier, que l'anneau de cette bague soit assez grand pour qu'elle puisse tourner facilement dans le troisième ou quatrième doigt de la main gauche.

« On fait tirer par une personne une carte semblable à celle qu'on a introduite sous l'une des deux pierres de cette bague, et on lui dit de la brûler à une bougie; pendant cet intervalle, on fait voir cette bague qu'on a au doigt, en ne présentant que le côté où se trouve la pierre, sous laquelle n'est point la petite carte; on prend ensuite, avec le doigt de la main droite, un peu de cendres de la carte brûlée, et, sous le prétexte d'en frotter la pierre, on fait retourner la bague dans son doigt, on la montre ensuite du côté où est la petite carte, et on y fait remarquer celle qui a été brûlée, qu'on suppose avoir fait reparaître par le moyen de ses cendres. »

Il est inutile et il serait long d'énumérer les prodigieuses inventions des prestidigitateurs. Ils ont trouvé des recettes pour gagner forcément à divers jeux. Heureusement qu'il faut de très-longues préparations pour arriver à ce résultat, et que l'usage n'en peut être redouté.

Comme j'ai un profond respect pour les petites

sottises des gens oisifs, je leur ferai part d'une de ces découvertes. Il y a en province un assez grand nombre de gens qui n'ont d'autre souci que d'égayer par une manifestation imprévue des ressources de leur esprit la société au sein de laquelle ils passent leur soirée. Ils ne seront pas fâchés de savoir qu'il y a un coup de piquet où l'on peut faire un repic avec des cartes blanches. Ils s'ingénieront à apprendre par cœur les prescriptions du professeur, ils s'exerceront chez eux, ce qui leur fera une journée très-occupée, et ils iront, le soir, provoquer un innocent. Ils le gagneront contre l'attente générale, en ayant soin d'assaisonner leur partie d'un bon nombre de ces jolis mots qu'ils savent trouver à l'occasion, et il n'y aura qu'une voix pour leur dire, après le succès : « Mon Dieu, monsieur Bernard, que vous êtes donc un homme agréable! Vous nous faites mourir de rire. Notre petite ville[1] n'est pas à plaindre, puisqu'elle vous possède. »

Je laisse la parole au professeur, ayant toujours soin de m'effacer devant lui, dès qu'il s'agit d'instruire le public de ces mystères, parce qu'il possède une éloquence toute spéciale et un style assez difficile à imiter.

Laissons-le donc parler.

1. Expression pleine d'une apparente modestie, mais envenimée de dépit au delà de ce qu'il en paraît.

Préparation.

On disposera secrètement les cartes dans l'ordre ci-après :

Ordre des cartes avant de les mêler.

1 Dix de pique.
2 Dame de trèfle.
3 Dame de cœur.
4 Roi de pique.
5 Valet de trèfle.
6 Valet de cœur. *C. L.*[1]
7 As de pique.
8 Roi de cœur.
9 Roi de trèfle.
10 Sept de pique.
11 Sept de trèfle.
12 Dix de cœur.
13 Dix de trèfle.
14 Huit de carreau.
15 As de cœur.
16 Valet de pique.
17 Neuf de cœur.
18 Neuf de pique.
19 Valet de carreau.
20 Huit de trèfle.
21 Dame de pique.
22 As de carreau.
23 Sept de cœur.
24 Sept de carreau.
25 Huit de cœur.
26 Huit de pique.
27 Dame de carreau.
28 Roi de carreau.
29 Dix de carreau.
30 As de trèfle.
31 Neuf de carreau.
32 Neuf de trèfle.

Les cartes de ce jeu de piquet ayant été ainsi disposées, on les mêlera une seule fois, et on donnera ensuite à couper à celui contre lequel on joue, ce qui produira l'ordre ci-après :

Ordre des cartes après les avoir mêlées et fait couper à la carte large :

1 As de pique.........	Premier en cartes.
2 Sept de pique.......	

1. Carte large pour amener une coupe voulue.

3 Sept de trèfle....... 4 Dix de cœur........	Second.
5 As de cœur......... 6 Valet de pique......	Premier.
7 Neuf de cœur....... 8 Huit de trèfle.......	Second.
9 Dame de pique...... 10 As de carreau.......	Premier.
11 Huit de cœur....... 12 Huit de pique.......	Second.
13 Dame de carreau ... 14 As de trèfle	Premier.
15 Neuf de trèfle....... 16 Neuf de carreau.....	Second.
17 Roi de carreau...... 18 Dix de carreau......	Premier.
19 Sept de cœur .... 20 Sept de carreau.....	Second.
21 Neuf de pique....... 22 Valet de carreau.....	Premier.
23 Dix de trèfle........ 24 Huit de carreau.....	Second.
25 Roi de cœur......... 26 Roi de trèfle........ 27 Dame de cœur...... 28 Roi de pique........ 29 Dix de pique........	Rentrée du premier.
30 Dame de trèfle. .... 31 Valet de trèfle...... 32 Valet de cœur.......	Rentrée du second.

Le jeu étant ainsi disposé, et les cartes étant ensuite données deux à deux, il en résultera les jeux suivants :

Jeu du premier en cartes.	Jeu du second en cartes.
As de pique.	Dix de trèfle.
Dame de pique.	Neuf de trèfle.
Valet de pique.	Huit de trèfle.
Neuf de pique.	Sept de trèfle.
Sept de pique.	Dix de cœur.
As de carreau.	Neuf de cœur.
Roi de carreau.	Huit de cœur.
Dame de carreau.	Sept de cœur.
Valet de carreau.	Neuf de carreau.
Dix de carreau.	Huit de carreau.
As de cœur.	Sept de carreau.
As de trèfle.	Huit de pique.

La rentrée.

Roi de cœur.	Dame de trèfle.
Dame de cœur.	Valet de trèfle
Roi de trèfle.	Valet de cœur.
Roi de pique.	
Dix de pique.	

Les cartes ayant été ainsi distribuées, on proposera à celui contre lequel on joue de jeter un coup d'œil sur chacun des deux jeux, et de choisir celui qu'il désirera, c'est-à-dire à condition qu'en gardant le jeu qui lui a été donné, il sera le premier en cartes, et qu'en préférant l'autre jeu, il sera en dernier.

S'il s'en tient à son jeu, qui est en apparence beaucoup meilleur que l'autre, il est vraisemblable qu'il écartera ses quatre bas piques, et qu'il gardera sa quinte en carreau et son quatorze d'as, laissant alors une carte. Celui qui fait cette récréation lui montrera donc d'abord dix de cartes blanches, et gardant ses deux quatrièmes en trèfle et en cœur, il écartera les quatre autres cartes, et il aura une

sixième en trèfle et une quinte en cœur, avec lesquelles il fera repic, pouvant compter 107 points, et il gagnera, quoiqu'il soit capot.

Si celui contre lequel on joue préférait le jeu du dernier en cartes, alors celui qui fait cette récréation écartera la quatrième au roi en carreau et le sept de pique; ce qui lui produira, par la rentrée, une sixième majeure en pique et quatorze d'as, avec lesquels il gagnera la partie et fera capot.

Nota. Si celui contre lequel on joue écartait ses carreaux, on manquerait cette récréation, mais cela ne peut guère arriver qu'en jouant avec ceux qui connaissent ce coup, attendu qu'il est plus naturel de garder la quinte en carreau et le quatorze d'as, que d'écarter le plus beau de son jeu pour tirer les piques, qui ne présentent pas un si grand avantage.

Certainement, il n'y a rien de miraculeux dans ces tours de cartes; mais si leur principal effet est le plaisir qu'ils donnent, à la fête de Saint-Cloud, aux bonnes d'enfants et aux militaires, il n'en est pas moins vrai qu'ils devaient trouver leur place dans une histoire des cartes à jouer. D'ailleurs, si ce n'est là qu'un amusement d'une élégance médiocre, ce n'est pas un passe-temps dangereux. Plus modestes que la cartomancie, moins terribles que les jeux de hasard, les tours de cartes se contentent d'émerveiller les esprits simples : ils ne les troublent pas par des prédictions; ils ne les dépravent pas par l'appât et les flatteries mensongères de la fortune.

CONCLUSION.

Il faut une conclusion à ces pages. La voici, en peu de mots : ne faisons jamais du jeu une habitude.

C'est dans la carrière du jeu qu'il faut savoir s'arrêter dès que l'on se sent emporté par un élan que la volonté commence à ne maîtriser plus. Sinon, l'élan triomphe, l'élan va jusqu'à l'inévitable abîme.

On a peint les effroyables misères du joueur. Il n'en est pas de plus incurables.

C'est *le Joueur* de Regnard, c'est surtout *Beverlei*. Assistez aux déchirements de son cœur, aux tortures de son esprit, et apprenez à vaincre en vous la naissante passion du jeu.

Saurin a mis en scène *Beverlei* sur le Théâtre-Français ; son drame est au-dessous du drame original ; écoutons cependant ce qu'il fait dire à la déplorable victime[1].

1. *Beverlei*, t. VII de la collect. de Petitot. (*Beverlei* a été joué en 1768, au temps des drames de Diderot.)

Paraît d'abord le joueur, à côté de l'homme qui l'a poussé au jeu.

ACTE IV. — Scène I. (*Il fait nuit.*)

BEVERLEI, STUKELI.

STUKELI.

Que parlez-vous, ô ciel, de fer et de poison ?

BEVERLEI.

Mon sort est-il assez funeste ?
J'ai tout perdu ; rien ne me reste
Que l'affreux désespoir qui trouble ma raison !
Ma fureur va jusqu'au délire.

STUKELI.

Fallait-il entrer chez Vilson ?
Si mes conseils sur vous avaient eu quelque empire,
Votre ami....

BEVERLEI.

Mon ami ! barbare !... à toi ce nom ?
Tu n'es qu'une horrible furie
Qui de son souffle impur empoisonne ma vie,
Un monstre par l'enfer contre moi déchaîné !
Sans cette amitié détestable
Serait-il un mortel plus que moi fortuné ?
En est-il un plus misérable ?
Heureux père, heureux frère, et moins époux qu'amant,
Manquait-il à mes vœux quelque bien désirable ?
Mais, d'un fatal égarement
Réveillant dans mon cœur la semence endormie,
Tu lui fournis un aliment,
Et fis d'une étincelle un affreux incendie.

Tout a péri, mes biens, mon honneur et ma vie:
Voilà ce qu'a produit ta funeste amitié.

Vient ensuite le joueur solitaire, abandonné, désespéré.

SCÈNE V.

BEVERLEI.

Mon heure est arrivée;
J'ai prononcé l'arrêt. Cet arrêt est la mort.
D'opprobre mon âme abreuvée
Ne peut plus soutenir son sort.
A ses tourments mon cœur succombe.

(*En disant ces mots il s'approche de la table, met de l'eau dans un verre et y mêle la liqueur d'un flacon qu'il tire de sa poche.*)

Je vais m'endormir dans la tombe....
M'endormir! Si la mort, au lieu d'être un sommeil,
Était un éternel et funeste réveil!
Et si d'un Dieu vengeur!... Il faut que je le prie.
. . . .
Dieu, dont la clémence infinie....
. . . .
Je ne saurais prier. Du désespoir sur moi
La main de fer appesantie
M'entraîne. Cependant j'entends avec effroi
Dans le fond de mon cœur une voix qui me crie:
« Arrête, malheureux! tes jours sont-ils à toi? »
O de nos actions incompatible juge,
Conscience! mais quoi! sans espoir, sans refuge,
Voir ma femme, mon fils languir dans le besoin;
Auteur de leur misère, en être le témoin;
Endurer le mépris, pire que l'infortune,
Mourir cent fois enfin pour n'oser mourir une!

Ah ! c'est trop balancer. On peut braver le sort,
Mais la honte ! mais le remord !

(*Il prend le verre.*)

Nature, tu frémis ! Terreur d'un autre monde,
Abîme de l'éternité,
Obscurité vaste et profonde,
Tout cœur à ton aspect recule épouvanté !
Mais j'abhorre la vie et mon destin l'emporte.

(*Il boit.*)

Ces vers sont médiocres et d'un style qui ne s'élève guère au-dessus du mélodrame, de *Trente ans ou la Vie d'un joueur*, par exemple ; mais ce que ces vers disent, c'est l'effrayante, c'est l'implacable vérité. Voilà où arrive le joueur qui a perdu la domination de soi-même, et il y arrive infailliblement.

Les chiffres, les inexorables chiffres le prouvent. Il faut en croire ceux qui vont devenir l'une des armes de cette conclusion.

J'ouvre Laplace, au chapitre dixième de son *Traité des probabilités*. Il s'y occupe de l'espérance morale, c'est-à-dire de la légitimité des espérances auxquelles on peut s'abandonner en confiant sa fortune au hasard du jeu.

« Supposons, dit-il, que la fortune physique d'un individu soit a, et qu'il lui survienne l'expectative d'un des accroissements α, β, γ, etc., ces quantités pouvant être nulles ou même négatives, ce qui change les accroissements en diminutions. Repré-

sentons par p, q, r, etc. les probabilités respectives de ces accroissements, la somme de ces probabilités étant supposée égale à l'unité ; les fortunes morales correspondantes de l'individu pourront être

$$k.\log(a+\alpha)+\log h, k\log(a+\beta)+\log h, k.\log(a+\gamma) +\log h, \text{etc.}$$

« En multipliant ces fortunes respectivement par leurs probabilités p, q, r, etc., la somme de leurs produits sera la fortune morale de l'individu, en vertu de son expectative ; et nommant donc Y cette fortune, on aura

$$Y=kp.\log(a+\alpha)+kq.\log(a+\beta)+kr.\log(a+\gamma) +\text{etc.}+\log h.$$

« Soit X la fortune physique qui correspond à cette fortune morale, on aura

$$Y=k.\log X+\log h.$$

« La comparaison de ces deux valeurs de Y donne

$$X=(a+\alpha)^p.(a+\beta)^q.(a+\gamma)^r.\text{etc.}$$

« Si l'on retranche la fortune primitive a de cette valeur de X, la différence sera l'accroissement de la fortune physique qui procurerait à l'individu le même avantage moral qui résulte pour lui de son expectative. Cette différence est donc l'expression de cet avantage, au lieu que l'avantage mathématique a pour expression

$$p\alpha+q\beta+r\gamma+\text{etc.}$$

« De là résultent plusieurs conséquences importantes. L'une d'elles est que le jeu mathématiquement le plus égal est toujours désavantageux. »

Récrivons ces derniers mots en majuscules.

LE JEU MATHÉMATIQUEMENT LE PLUS ÉGAL EST TOUJOURS DÉSAVANTAGEUX. Verset à réciter tous les matins, dès que l'on se sent attiré par le chant de cette Sirène qui est la déesse du jeu.

Supposez que l'algèbre se trompe et citez, s'il y en a, quelques joueurs toujours heureux. Est-ce que ce bonheur, l'idéal de celui qui joue, est le bonheur?

Un moraliste a écrit cette maxime, qui est fausse : « Les grandes passions viennent du cœur. » Le jeu est une grande passion; vient-il du cœur? Qu'est-ce que le cœur fait jamais dans la vie de celui qui joue? il fonctionne; c'est là qu'il est un viscère, ce n'est plus la source de la joie ou de l'enthousiasme.

Vous qui jouez, quittez toute espérance. Vous jouez pour être riches, pour satisfaire vos désirs; vous ne serez jamais riches, vous ne satisferez jamais vos désirs. Si vous gagnez, vous jouerez votre gain pour l'accroître; accru, vous le jouerez encore, vous le jouerez toujours: il n'y a plus de repos pour vous.

Vous serez un joueur, rien autre chose. Ni ami, ni amant, ni père, ni mari, ni frère; joueur. Vous ne vivrez que pour le jeu.

On l'a dit[1] : « Les joueurs sont affectueux et causeurs, mais seulement avec d'autres joueurs. Ils se communiquent leurs joies, leurs fautes, leurs chagrins, leurs systèmes, en plein succès ou abandonnés; mais leurs conversations ne quittent jamais le terrain du jeu. On a, dans les tripots, une foule d'amis dont on ne sait ni le nom, ni la demeure, ni la profession, ni le passé, ni la situation présente. Dans la rue, jamais un joueur ne salue un autre joueur.

« Toutes les grandes passions sont solitaires. Ailleurs que dans les maisons de jeu, le joueur aime à vivre seul, avec ses rêves de fortune et ses désespoirs, comme l'amoureux avec son rêve heureux ou trahi, comme l'ivrogne avec ses rêves fantastiques, avec sa folie et son abrutissement, comme l'avare avec son trésor, avec ses contemplations et ses transes.

« Le joueur de profession tient à se persuader que les probabilités de gain sont des certitudes, et l'argot des joueurs de profession, entre eux, s'inspire de leur persévérante et inébranlable confiance.

« Un joueur n'avoue jamais qu'il perd; ***il subit un écart.***

« Un joueur qui ne perd plus dit : ***Je suis rentré.***

1. *Mémoires d'un Bourgeois de Paris*, t. I, p. 277, etc.

« Un joueur qui a déjà perdu quelques masses dit : *Je suis engagé.*

« Un joueur qui cherche à vous entraîner à fournir les fonds d'*une marche* vous propose de vous communiquer *ses études pratiques et ses calculs sur les probabilités.*

« Le joueur dont *la marche* a dévoré les capitaux engagés ne dit pas qu'il a perdu : *il a sauté.*

« Le joueur ne peut ni prononcer ni entendre prononcer le mot *perdre :* il en a horreur.

« Le joueur de profession prétend ne pas être esclave d'un vice, d'une passion. Il calcule et il spécule.

« Le joueur qui a perdu ne ressent pas la douleur de l'envie à la vue de celui qui gagne. Le joueur qui gagne a, dans le cœur, des trésors de commisération pour celui qui perd.

« La perte pousse le joueur aux plus singulières, aux plus attristantes et aux plus graves extrémités. »

Désirez-vous que ce portrait, que ce ridicule soit le vôtre? Jouez.

Jouez, mais ne vous plaignez pas de la vie qui vous attend, de cette vie où la misère est probable, que dis-je, presque assurée, où la passion grandit comme la misère, où elle arrache du cœur toutes les fibres sensibles, où elle engourdit la conscience de cette vie désolée, altérée, empoisonnée, où tout

meurt dans l'homme, et son intelligence même, sauf un ressort qui s'use, qui grince et qui marche jusqu'à la fin. Autour de vous, le deuil et la douleur des vôtres; en revanche nulle joie, car le gain finit par être indifférent, tandis que la perte est chaque jour plus cruelle[1].

Et si vous étiez né pour être un homme! Lord Chatam faillit devenir joueur; il sentit le venin se glisser dans son sang : il ne toucha plus à une carte et fut un grand ministre.

Les Chinois ont vu souvent leurs sages et leurs princes prendre la parole pour combattre une passion aussi dangereuse. Ce que leurs sages et leurs princes leur disent, nous pouvons aussi nous le dire; et, au lieu de rédiger ici une déclamation, je donnerai la traduction littérale du *neuvième précepte d'Yong-Tcheng*, par le P. Amyot.

« Parmi les choses qui portent un préjudice réel à l'homme, le jeu tient, sans contredit, un des

1. Frédéric le Grand a laissé cette pensée remarquable dans les instructions qu'il rédigeait pour son successeur :

« Je joue avec plaisir, mais je n'ai jamais pu m'accoutumer à perdre. D'ailleurs le jeu est le miroir de l'âme, ce qui ne fait pas tout à fait mon compte, parce que je ne suis pas curieux qu'on lise dans la mienne. Ainsi, mon cher neveu, examinez-vous bien, et, si vous n'avez pas un penchant décidé pour le gain, vous pouvez jouer. »

Matinées royales de Frédéric le Grand (manuscrit trouvé dans la bibliothèque du palais de Sans-Souci, à Potsdam, en 1806. Voy. la *Bibliothèque choisie du Constitutionnel*, t. I, p. 56).

premiers rangs. Nous autres Mantchous, bons et sincères dans notre origine, attachés à nos devoirs et uniquement occupés du soin de les remplir, nous étions bien éloignés d'avoir une telle passion : nous ne connaissions que des amusements honnêtes et innocents. Il n'en est pas de même aujourd'hui ; j'apprends, avec un regret amer, qu'il en est parmi les nôtres qui jouent et qui sont même joueurs de profession. Insensés! Que prétendent-ils? Quelles peuvent être leurs vues? Parmi ceux qui jouent, le plus grand nombre se ruine, et les autres, je veux dire ceux même qui gagnent, loin de s'enrichir, s'appauvrissent tôt ou tard. Il n'est donc permis à personne de jouer; et si quelqu'un s'avise désormais de le faire, il enfreindra mes ordres et ne sera pas moins rebelle à ceux de la Providence, qui veut que chacun soit content de son sort.

« Il n'est personne qui n'ait, ici-bas, sa part déterminée des biens de la nature ; mais la mesure des richesses de chacun ne dépend pas toujours des soins qu'il peut prendre pour les acquérir. L'état d'opulence et de pauvreté n'a point été laissé à notre choix : tout est réglé par la Providence. Cependant il se trouve des hommes assez stupides et assez méchants pour méconnaître cette Providence et pour vouloir se soustraire à ses ordres absolus. Étouffant dans leurs cœurs les semences du bien que les lois humaines et celles de la nature y avaient

répandues, ils soupirent après le bien d'autrui et cherchent à l'envahir par les voies les plus illicites. Leur cupidité va si loin, qu'ils ne font bientôt plus aucune difficulté de tromper lorsqu'ils le peuvent impunément : ils mettent en usage toutes sortes d'artifices; ils y gagnent chaque jour; chaque jour les dépouilles des autres semblent devoir augmenter leurs trésors; mais tout cela n'est qu'une vaine apparence; ils ne tardent pas à être dépouillés à leur tour.

« Ce qui m'étonne encore davantage, c'est d'apprendre qu'il se trouve des hommes assez imbéciles pour se laisser tromper par ces joueurs de profession. On ne serait pas la dupe de tels fripons, si on voulait faire attention à leur conduite. Ils séduisent d'abord de mille manières ceux qu'ils veulent dépouiller; ils n'oublient rien pour leur donner insensiblement le goût du jeu; mais, quand une fois ils les tiennent dans leurs filets, ils ne les laissent point échapper qu'ils ne les aient entièrement ruinés.

« Un homme chez qui la passion du jeu commence à s'insinuer, d'abord joueur timide, ne donne au jeu que peu de temps; mais, bientôt devenu plus hardi, il néglige ses devoirs, il abandonne sa profession, il ne cultive plus l'art ou le métier dont il tirait sa subsistance et celle de sa famille; il n'a plus d'autre occupation ni d'autres

pensées que le jeu; il vend ses meubles, ses maisons et tout ce qu'il possède, jusqu'à ce qu'enfin réduit à une misère affreuse, sans ressource, sans honneur, sans réputation, il ne soit plus qu'un objet méprisable aux yeux des hommes et un vil rebut de la nature humaine, qui se trouve comme déshonorée de l'avoir produit, etc., etc....

« .... Que ceux qui, par une licence inique, sont adonnés au jeu, aient à se corriger sans délai. »

Oui, brave Chinois, sans délai.

Le jeu ne doit être qu'un jeu; si on le laisse se faire sa part de notre temps, il envahit tout; faisons-la-lui nous-mêmes; restreignons-le au délassement; il nous égayera.

Les choses étant ainsi réglées, et elles se règlent peu à peu, il faut convenir que les cartes sont des éléments de jeu fort agréables et très-ingénieux. Je dis là une des naïvetés de M. de La Palice.

APPENDICES.

I.

Méthode pour tirer les cartes suivant les prescriptions du célèbre Etteilla.

Vous prenez un jeu de trente-deux cartes qui est le jeu de piquet ordinaire ; vous les battez bien, vous les faites couper trois fois à la personne, ou vous-même, d'après l'exemple ci-après[1].

Si vous les tirez pour un mariage, il faut avoir le soin de retenir deux cartes, le monsieur et la demoiselle, — savoir : brun ou blond. Les cœurs et les carreaux, c'est blond ou blonde ; les trèfles et les piques, pour brun ou brune. Si c'est un garçon, il faut la tierce au roi de trèfle ; si c'est une brune, il faut la tierce au roi de trèfle avec l'as de pique, ayant la queue en l'air. Si c'est un blond ou une blonde, il lui faut la même répétition en cœur ou en carreau. Si c'est à la campagne, il faut qu'il soit en carreau ; si c'est un mariage de veuf, il faut qu'il se trouve la tierce au roi de pique avec l'as de cœur.

Si c'est pour un héritage, et qu'il y ait du bien à revenir, il faut les quatre petits trèfles avec l'as ; et l'as de pique, la queue en bas, annonce mort et profit.

1. On apprend ici à tirer les cartes; mais on n'y apprend pas à parler un français très-correct.

Si c'est pour un procès, il faut le roi de pique; s'il se trouve à la quinte majeure en pique, c'est perte: pour la réussite du procès, il faut les quatre dix ou bien cartes blanches.

Si c'est pour vol, savoir si le voleur sera découvert, il faut les quatre valets, le huit de pique qui est prison, et le roi de pique; et s'il s'y trouve l'as de pique, ils seront en danger de mort; s'il s'y trouve le roi de trèfle et la dame de cœur, ils restitueront avec l'as de trèfle; mais si la plus forte partie est en carreaux, c'est qu'ils ne seront pas arrêtés pour ce sujet.

Si c'est pour quelqu'un qui est en prison, et pour savoir s'il en sortira oui ou non, il faut la dame de cœur, le valet de trèfle et les quatre as qui lui forment sa délivrance. Au contraire, s'il n'est pas pour sortir, quoiqu'il y ait le roi de pique, le valet de carreau et le huit de pique, il n'en sortira pas sans de grandes difficultés.

Si c'est pour des voyageurs, soit sur mer, soit sur terre, et que l'on veuille savoir s'ils se portent bien, ou si vous en aurez des nouvelles, il vous faut l'as de cœur, le sept de carreau; c'est nouvelle assurée: et s'ils sont malades, il faut que le dix de pique se trouve devant la personne pour laquelle vous le faites; et s'ils réussissent dans leurs entreprises, il se trouve le neuf de cœur, l'as et le dix de trèfle; mais si les personnes sont mortes, il se trouvera l'as de pique devant la personne, la pointe en bas; et s'ils sont près de revenir, le huit de carreau se trouvera devant la personne.

Explication des trente-deux cartes, de huit en huit.

Les huit carreaux.

L'as de carreau signifie lettre et nouvelle sous peu.
Roi de carreau signifie amitié et mariage, s'il est suivi de

la dame ; mais s'il est renversé, c'est qu'il y aura beaucoup de difficultés.

La dame de carreau représente une femme blonde, de campagne, qui s'entretient de vous ; grande, médisante et de mauvaise langue, qui fait des caquets sur la personne pour laquelle on les tire ; si elle est renversée, c'est que la personne cherche à vous faire du tort.

Le valet de carreau signifie un militaire, un facteur ou un postillon qui vous apportera des nouvelles ; s'il est renversé, c'est que la nouvelle ne sera pas favorable pour la personne pour laquelle on les fait.

Dix de carreau signifie grande joie, changement de lieu et campagne.

Neuf de carreau est un petit retard pour la personne, mais ne dérange rien à ce que l'on désire savoir.

Huit de carreau signifie un jeune homme de commerce, qui fait des démarches pour la personne qui demande le résultat des cartes.

Sept de carreau est bonne nouvelle, surtout lorsqu'il se trouve avec l'as de carreau. Le neuf de trèfle avec ces cartes, c'est grande réussite dans vos entreprises, et si vous avez mis à la loterie, vous êtes presque sûr d'y gagner.

Les huit cœurs.

L'as de cœur signifie joie, contentement, et s'il est avec plusieurs figures, il représente festin, boire bouteille ou en compagnie de table.

Le roi de cœur est un homme comptable, et qui est porté à vous obliger ; s'il est renversé, c'est le contraire.

La dame de cœur représente une femme honnête, qui a le cœur sur la main, incapable de dire une fausseté, et de laquelle on aura quelques services. Si elle est renversée, c'est

empêchement de mariage, selon la personne pour laquelle on les tire.

Le valet de cœur représente un militaire, qui sous peu doit paraître, selon pour qui on les tire; ou bien il représente un jeune homme qui est porté à vous rendre de grands services, et duquel on doit s'attendre à être lié soit du côté droit, soit du côté gauche.

Le dix de cœur signifie surprise, une personne qui prendra vos intérêts.

Le neuf de cœur signifie la concorde, le contentement, pour la personne pour qui on les fait.

Le huit de cœur signifie, si la personne est mariée, que ses enfants se porteront bien et qu'ils seront incapables de faire aucune bassesse. Si la personne n'est pas mariée, ses affaires réussiront.

Le sept de cœur, si c'est une demoiselle, c'est que, lorsqu'elle sera mariée, elle n'aura que des filles. Si c'est un garçon, c'est qu'il épousera une fille de bonne famille et de bonne conduite.

Les huit piques.

L'as de pique, s'il est suivi du dix et du neuf, annonce mort que l'on apprendra sous peu; grande tristesse, trahison par ceux qui nous environnent, et même vol.

Le roi de pique représente un homme de robe avec lequel on aura affaire. Si c'est pour un homme que l'on fait les cartes, il signifie aussi un commissaire avec lequel on aura quelques disgrâces : s'il se trouve renversé, c'est que la personne ayant un procès ne le gagnera pas, ou qu'elle aura un grand dérangement dans ses affaires.

La dame de pique signifie une femme qui est chagrine, embarrassée dans ses affaires, une femme veuve; si elle est



renversée, c'est qu'elle veut se marier à l'insu de ses parents ou de ses enfants.

Le valet de pique, si on fait les cartes pour un jeune homme, c'est qu'il aura de grandes disgrâces, et que l'on cherchera à l'arrêter. Je laisse le reste à la pensée de la personne pour laquelle on les fait. S'il est renversé, c'est qu'il y a de grandes affaires contre lui. Si c'est pour une demoiselle, c'est qu'elle est trahie par celui qui la fréquente.

Le dix de pique, s'il est suivi de l'as et du roi, c'est prison pour un homme; si c'est une fille ou une femme, c'est maladie.

Le neuf de pique est retard et manque pour quelque affaire que ce soit; s'il est suivi du neuf de carreau et de l'as de trèfle, que l'on doive recevoir de l'argent, on est assuré d'être remis à un autre jour.

Le huit de pique est une personne qui vous apprendra de mauvaises nouvelles; s'il est suivi du sept de carreau, et qu'il soit à côté d'une figure, soit mâle ou femelle, c'est pleurs, discorde pour la personne pour laquelle on fait les cartes, et qu'elle sera disgraciée de sa place ou de son emploi.

Le sept de pique signifie querelles, tourments pour la personne à côté de laquelle il se trouve; à moins qu'il ne se trouve à côté de quelques cœurs; pour lors, il annonce sûreté, indépendance et délivrance de quelques peines.

Les huit trèfles.

L'as de trèfle, suivi de l'as de carreau et du sept de trèfle, signifie gain, profit, grande réussite dans ses affaires pour quelque personne que ce soit. S'il est dû de l'argent à la personne, elle est assurée d'en recevoir sous peu. Ce coup annonce aux négociants qui ont du bien sur des vaisseaux

que leur bien est assuré, et que leur commerce prospérera.

Le roi de trèfle représente une personne juste, équitable, et qui est portée pour vos intérêts, et de laquelle on aura de grands services, soit pour obtenir une place ou un emploi; s'il est renversé, c'est qu'au lieu d'avoir la réussite promptement, cela ira encore quelque temps, ou en danger de ne point réussir.

La dame de trèfle signifie et représente une femme brune, rivalité, concurrence; si elle est à côté d'un homme, marque une préférence, fidélité pour celui auprès duquel elle est : si elle est à côté d'une dame, c'est qu'elle s'intéresse pour la personne pour laquelle on fait les cartes ; mais si elle est renversée, elle marque qu'elle est désirée, jalouse et infidèle.

Le valet de trèfle signifie et représente un amoureux, un jeune homme de famille qui fréquente une demoiselle; s'il est à côté d'un homme, c'est une personne qui fera toutes les démarches pour lui, et qui s'intéresse à son bien; s'il est suivi du valet de cœur, c'est signe qu'il aura du dessous par un rival; mais s'il est renversé, c'est que les parents de son côté s'opposeront au mariage.

Le dix de trèfle signifie gain, prospérité, réussite pour quelque chose que ce soit; mais s'il est suivi du neuf de carreau, c'est retard pour de l'argent; s'il est suivi du neuf de pique, c'est manque; s'il y a procès, c'est perte assurée.

Le neuf de trèfle annonce une grande réussite pour les amours, surtout si c'est pour une fille ou un garçon qu'on les fasse ; si c'est pour une femme veuve, elle se remariera.

Le huit de trèfle signifie des démarches pour de l'argent ou pour des affaires, grande espérance pour les personnes.

Le sept de trèfle annonce une faiblesse d'amourette, selon pour qui on les fait ; mais s'il est suivi du sept de carreau

et du neuf de trèfle, c'est abondance et héritage de parents.

Grand jeu pour tirer les cartes.

Vous prenez un jeu composé de trente-deux cartes, vous les battez, et après vous faites couper les cartes à la personne pour laquelle vous les faites. Après les avoir battues et coupées, vous remettez vos cartes et vous en faites deux tas à peu près égaux. Vous demandez à la personne quel tas elle choisit pour elle; pour lors vous ôtez la première carte que vous mettez de côté, et qui est la carte de réserve; alors vous retournez sur la table le reste du paquet que la personne a choisi, et vous en faites l'explication selon leur rencontre.

Exemple :

Supposons qu'en tirant les cartes, après les avoir battues et coupées, et que dans le tas que la personne a choisi, il se trouve quinze cartes, l'as de cœur, le neuf de trèfle, le roi de cœur, le dix de carreau, le neuf de cœur, le huit de cœur, l'as de carreau, le valet de carreau, la dame de pique, l'as de trèfle, le neuf de carreau, le sept de trèfle, le sept de carreau, le sept de cœur, et le huit de trèfle étant la carte de réserve.

Voici la solution des quinze cartes; l'as de cœur étant suivi du neuf de trèfle, du roi de cœur, du dix de carreau, du neuf de cœur, du huit de cœur et de l'as de carreau, ces sept cartes premières signifient grand profit et grande réussite dans ses affaires.

Valet de carreau, dame de pique, as de trèfle, neuf de carreau, sept de trèfle, sept de carreau, sept de cœur, et la carte de surprise étant le huit de trèfle, ces huit cartes, étant suivies de sept autres, annoncent surprise d'un mili-

taire, campagne et grand bénéfice pour telle personne que ce soit. Voilà donc la première solution de vos quinze cartes. Pour lors, vous reprenez vos quinze cartes que vous rebattez; vous en faites trois tas, et vous mettez une carte toujours à part, après avoir fait couper une carte par la personne. Cela se fait trois fois; vous observez que, pour la carte de réserve, on prend la première ou la dernière. Vous demandez à la personne quel tas elle prend pour elle : dans le tas se trouvant le neuf de carreau, le dix de carreau, le roi de cœur, le sept de trèfle et l'as de carreau, c'est un homme qui se propose d'aller en campagne pour la personne pour laquelle on les fait, et qui lui fera part d'une bonne nouvelle. Le second tas étant pour la maison, s'y trouvant le sept de carreau, le neuf de trèfle, l'as de cœur, l'as de trèfle et le valet de carreau renversé, signifie homme de bien qui s'intéresse pour la personne, et grande réussite pour ce que cette personne se promet. Le tas pour ce que l'on n'attend pas se trouvant le sept de cœur, le huit de trèfle, le neuf de cœur devant la dame de pique, c'est un grand héritage pour la personne. La carte de surprise étant le huit de cœur, c'est grande espérance.

Seconde explication des trois tas.

La personne, dans le tas qu'elle a choisi pour elle, ayant le roi de cœur, le sept de carreau, le neuf de trèfle et le valet de carreau, signifie un grand héritage. Dans le second tas, ayant le sept de trèfle, l'as de cœur, la dame de pique, le huit de trèfle et le huit de cœur, signifie grand gain, soit de la loterie ou autre. Le tas pour ce que l'on n'attend pas étant le neuf de carreau, le dix de carreau, le sept de cœur et le neuf de cœur, signifie une lettre retenue pour la personne, mais une lettre avantageuse qu'elle recevra au bout

de huit jours. La carte à part étant l'as de trèfle, est un présent pour la personne, soit en argent ou autrement.

Troisième explication des trois tas.

Le tas choisi par la personne se trouvant le huit de trèfle, le sept de carreau, l'as de cœur, le dix de carreau et le sept de trèfle, signifie gain et proposition de campagne.

Le tas pour la maison se trouvant le valet de carreau, l'as de carreau, le sept de cœur et le huit de cœur, cela signifie un militaire qui apporte une nouvelle de profit pour la personne.

Le tas pour ce que l'on n'attend pas étant le neuf de cœur, le neuf de carreau, le roi de cœur renversé, l'as de trèfle et la dame de pique, signifie une femme qui est chagrine, ou départ d'un homme pour la campagne, et qui a fait une grande perte.

La carte de surprise étant le neuf de trèfle, c'est de l'argent pour la personne, mais inattendu.

Voilà l'exemple pour les tirer par quinze, avec la solution.

Manière de les tirer par vingt et une, et explication des vingt et une cartes.

Pour les tirer de cette manière, il faut toujours battre les cartes, faire couper la personne; lorsque la personne a coupé, vous remêlez vos cartes, vous en tirez onze, et vous rebattez les vingt et une. Vous faites recouper, vous mettez une carte à part, qui est celle de surprise; les autres cartes se trouvant la dame de trèfle, le huit de carreau, la dame de carreau, le huit de pique, le huit de trèfle, le dix de pique, le valet de trèfle, le dix de carreau, le roi de trèfle, le valet de cœur, le sept de cœur, le valet de pique, le neuf de carreau, la dame de cœur, le huit de cœur, le roi de car-

reau, le sept de carreau, neuf de pique et as de pique : ces vingt cartes signifient grand mariage, emprisonnement d'un jeune homme pour une blonde, perte pour un homme de campagne.

La carte de surprise se trouvant l'as de carreau, c'est surprise d'une lettre pour la personne. Voilà la première solution de vingt et une cartes. Vous reprenez vos cartes, vous les rebattez par trois fois, en faisant trois tas, ainsi que dans le précédent exemple.

Dans le tas que la personne a choisi pour elle, se trouvant le dix de pique, le sept de trèfle, l'as de carreau, le huit de cœur, le valet de pique et le huit de pique, cela signifie un homme qui tombera malade, et perte d'argent.

Le tas pour la maison étant le roi de trèfle, l'as de pique, le sept de carreau, le valet de trèfle, la dame de cœur, la dame de carreau et l'as de cœur, c'est un homme qui propose le mariage à une demoiselle, mais qui est jaloux d'un rival.

Le tas pour ce qu'on n'attend pas étant le dix de carreau, le neuf de pique, la dame de trèfle, le roi de carreau, le neuf de carreau, le sept de cœur et le valet de cœur, c'est séparation d'amitié. La carte de surprise étant le huit de cœur, c'est campagne : seconde solution. Ayant rebattu les cartes des trois tas, le tas choisi étant le huit de trèfle, l'as de pique, le valet de cœur, la dame de cœur et le neuf de carreau, cela signifie qu'il se fera un mariage, mais qu'il y aura un empêchement par un jeune homme.

Le tas pour la maison se trouvant le neuf de pique, le sept de cœur, le roi de trèfle, le dix de carreau et le roi de carreau, signifie grande dispute à l'égard d'une femme blonde, et qu'elle aura beaucoup de chagrin.

Le tas pour ce que l'on n'attend pas se trouvant l'as de carreau, le sept de carreau, le huit de pique, le huit de cœur, l'as de cœur, le huit de carreau et la dame de trèfle,

signifie changement de maison pour la personne et grande réussite. La dame de carreau étant la carte de surprise, c'est une femme dont il faut se méfier, et qui vous trahit.

Explication de la troisième solution des trois tas.

Se trouvant, dans le tas que la personne a choisi, le valet de pique, le huit de cœur, l'as de carreau, le dix de carreau, le neuf de carreau et l'as de pique, cela signifie grand profit, suivi d'une lettre de campagne.

Le tas pour la maison se trouvant la dame de carreau, le neuf de pique, le huit de pique, le roi de carreau, le dix de pique et le sept de cœur, signifie jalousie de femme de la part d'un homme, et qu'une femme en sera bien malade.

Le tas pour ce qu'on n'attend pas étant le huit de carreau, le valet de cœur, sept de carreau, valet de trèfle, as de cœur et huit de trèfle, signifie bataille d'hommes pour de l'argent.

La carte de surprise étant la dame, c'est profit pour une femme.

Voilà la manière de les tirer par vingt et une cartes; mais, comme il ne serait pas possible de donner des solutions à chaque changement de cartes, il ne s'agit donc, pour être seul son oracle et celui des autres, que de bien retenir en soi-même la signification des trente-deux cartes, selon l'explication que j'en ai donnée dans le commencement, et de bien observer la manière qui est décrite pour les tirer, soit par quinze ou vingt et une, et l'on pourra, sans se fatiguer l'esprit, être seul à portée de se donner cet amusement sans avoir recours à aucun oracle.

Explication des quatre rois, des quatre dames, des quatre valets, des quatre dix.

Lorsqu'il se trouve, en tirant les cartes, dans le jeu de la

personne, les quatre as avec les quatre dix, c'est grand profit, grand gain, soit de loterie ou héritage; les quatre rois, grande réussite.

Les quatre dames, grands caquets contre la personne.

Les quatre valets signifient bataille et dispute d'hommes.

Observation.

Il faut observer qu'en tirant les cartes, soit par quinze ou par vingt et une, si la majeure partie se trouve en cartes blanches, c'est grande réussite pour la personne.

Mais s'il se trouvait les cinq basses cartes de pique, c'est que la personne apprendrait la mort de quelqu'un de ses parents ou de ses amis.

Si c'était au contraire les cinq basses cartes de trèfle, ce serait gain de procès et de loterie.

S'il se trouvait les cinq basses cartes de carreau et de cœur, ce serait bonnes nouvelles de campagne, et des personnes de tout cœur qui s'intéresseraient à la personne pour laquelle on les fait, soit homme ou femme.

Explication de quelques questions désirées.

Séparation de corps et de biens; il faut faire le coup de vingt et une cartes. Si les quatre neuf s'y trouvent, c'est une séparation assurée, et si les quatre rois et les quatre dames s'y trouvent, jamais ils ne se sépareront.

Si une jalousie est bien ou mal fondée, il se trouvera dans le coup de quinze cartes sept carreaux; et si la chose n'est pas vraie, il s'y trouvera cinq cœurs avec le sept de trèfle.

Pour une entreprise quelconque, il faut les quatre as et le neuf de cœur pour la réussite. Si le neuf de pique se trouve devant la personne, elle ne réussira pas.

Pour la loterie et autres jeux, il faut, dans le coup de

vingt et une, les huit trèfles, les quatre as et les quatre rois pour gagner.

Si on veut savoir si un enfant se portera bien, et s'il conservera son bien de patrimoine.

Les quatre as forment assurance de bien, et une alliance proportionnée à ses sentiments, et si c'est une demoiselle, il faut les quatre huit et le roi de cœur, qui lui présagent la paix, la concorde dans son ménage.

Pour savoir combien de retard les personnes auront pour leur mariage, soit par année, soit par mois, ou par semaine.

La dame de pique se trouvera avec la dame de cœur, l'as de pique et le huit de carreau.

Chaque autre huit sera autant d'années de retard.

Chaque neuf sera autant de mois.

Chaque sept sera autant de semaines.

Pour savoir si un homme parviendra dans l'état militaire.

Les quatre rois doivent se trouver avec les quatre dix, et si, par hasard, les quatre as s'y trouvaient, alors il doit parvenir au plus haut grade, selon sa capacité.

Pour un changement de lieu ou de place, ou tel état que ce soit : la personne, maître, maîtresse ou domestique.

Si c'est un maître ou une maîtresse, il faut les quatre valets, le dix et le huit de carreau, le dix de trèfle pour la réussite; s'il s'y trouve un neuf de carreau, c'est retard.

Si c'est un domestique, il lui faut le dix et le sept de carreau, le huit de pique et les quatre dames pour la réussite.

Deviner combien il y a de points en trois cartes que quelqu'un aura choisies.

Prenez un jeu de cinquante-deux cartes, faites-en choisir trois, et compter ensuite les points de chaque carte choisie, en ayant soin qu'à chacune on ajoute, des cartes qui sont au talon, autant qu'il en faudra pour arriver au nombre 15, y compris les points de ladite carte; l'on prend alors le reste du jeu, et l'on en tire quatre cartes; le nombre des autres est le total des points des trois cartes choisies.

Exemple :

Si les points des trois cartes étaient 4, 7, 9, il faudrait, pour arriver à quinze à chaque carte, ajouter onze cartes au 4; au 7, huit, et au 9, six; il resterait alors vingt-quatre cartes, desquelles en ôtant 4. on aurait 20, nombre égal à celui de 4, 7 et 9, qui sont les points des trois cartes choisies.

Mais, si l'on se propose d'exécuter ce jeu à quatre, cinq, six, sept, huit cartes et même plus, et soit que le jeu soit de cinquante-deux cartes plus ou moins, soit que le nombre à compléter soit 15, 14 ou 12, il faut retenir la règle générale que voici : multipliez le nombre que vous faites accomplir par le nombre des cartes que l'on a choisies, et au produit ajoutez ce nombre de cartes choisies; puis soustrayez cette somme de tout le nombre des cartes, le reste sera le nombre de cartes qu'il vous faudra ôter de celles qui sont au talon, pour que les autres vous indiquent les points des cartes choisies. S'il ne reste rien après la soustraction, le nombre des cartes que le talon contient doit exprimer justement les points des cartes choisies. Au cas où le nombre des cartes se trouvant trop petit, la soustraction ne pourrait

pas se faire, il faudrait ôter ce nombre de cartes du produit de la multiplication, et en ajouter le reste, ainsi que le nombre des cartes choisies, à celui des cartes restantes.

II.

Appendice bibliographique, ou indication des sources de l'histoire des cartes.

Voici la liste des livres qui sont les sources de la première partie du présent volume :

Bibliothèque curieuse du P. Ménestrier, Trévoux, 1704, in-12, t. II, p. 168.

Daniel. — Dissertation sur le jeu de piquet dans le *Journal de Trévoux* (numéro du mois de mai 1720).

Recherches historiques sur les cartes à jouer, par Bullet; Lyon, 1757, in-12.

Le Monde primitif, par Court de Gébelin; Paris, 1781, in-4°, t. VIII, p. 365.

Étrennes aux joueurs de cartes, par l'abbé La Rive; Paris, 1780.

(Les mémoires de Daniel, de Bullet et de La Rive, ont été réimprimés dans le tome X de la collection de M. Leber, ainsi qu'une dissertation de Beneton de Peyrins sur les jeux de hasard, tirée du *Mercure français;* et les éditeurs y ont joint d'autres pièces intéressantes.)

Recherches historiques et littéraires sur l'origine des cartes à jouer, par Gabriel Peignot; Dijon, 1826, in-8° (pages 197-323 d'un volume où il est d'abord question de la boussole).

Origine française des cartes à jouer, par M. Rey; Paris, 1836, in-8°.

Mémoire historique de M. Duchesne aîné, dans l'*Annuaire pour* 1836 *de la Société de l'histoire de France*, p. 172.

Depping. — Notice sur les *Researches* de Singer, dans la *Revue encyclopédique*, numéro d'octobre, 1819.

Mémoire de M. Leber, à la page 256 du tome XVI de la *Collection des mémoires de la Société des antiquaires.*

Notice de M. de Penhouet ; Rennes, 1835.

Origine des cartes, par Paul Lacroix ; 1835, in-8°.

Il Giuoco delle carte, par Saverio Bettinelli ; Crémone, 1775, in-8°.

Materiali per servire alla storia dell' Origine e dei progressi dell' incizione in rame, in legno, etc., par Pierre Zani ; Parme, 1802, in-8°, p. 78 et 149.

Giuochi di carte bellissimi, dati in luce, par *il Cartaginese ; Verona*, 1597, in-12.

La terza et ultima parte de' Ragionamenti del divino Aretino, ne la quale si contingono due Ragionamenti, cioè de le corti e del Giuoco de le carte (textuel); 1589, petit in-8°.

Heineken. — *Idée générale d'une collection d'estampes ;* Leipsig, 1771, in-8°.

Versuch den Ursprung der Spielkarten, par Breitkopf; Leipsig, 1784, in-4°.

Jansen. — *Essai sur la gravure en bois et en taille-douce ;* Paris, 1802, in-8°, t. I, 87.

Singer. — *Researches into the history of playing Cards;* Londres, 1816, in-4°.

Le Peintre graveur, par Bartsch ; Vienne, in-8°, 1812, t. X, 70 et XIII, 120.

A Catalogue raisonné *of the select collection of ingraving of an amateur* (M. Wilson) ; Londres, 1828, in-4°, p. 87.

Chartiludium logicæ de Th. Murner, avec les notes de Balensdens ; Paris, 1629, in-8°.

Brève remontrance sur les jeux de cartes et de dés, par Daneau (*Danæus*).

Satire (en vers allemands) *contre les joueurs de cartes*, Strasbourg, 1543, petit in-4° (avec figures uniques).

Explication morale du jeu de cartes (anecdote curieuse de Louis Bras de Fer); Bruxelles, 1768, in-12.

Alliette (Etteilla). — Collection de cartomancie. V. le détail dans Quérard (t. I, p. 41). On peut choisir, à défaut des autres ouvrages, les deux suivants :

1° *Manière de se récréer avec le jeu de cartes*, par Etteilla Amsterdam (Paris), 1783-85, un vol. in-8°.

2° *Etteilla* ou *Instructions sur l'art de tirer les cartes et sur le loto des anciens;* Paris, 1782, in-12.

L'Oracle parfait, par Albert d'Alby ; 1802, in-12.

Les œuvres de Mlle Lenormand (V. le détail dans les biographies, et notamment dans la *Biographie des contemporains*).

Manuel des sorciers (dans la collection Roret).

Dictionnaire infernal de Collin de Plancy, in-8°, 1825.

Les *Académies des jeux* ou *almanachs* ou *albums*. (Les plus anciens sont les meilleurs.)

Essais d'analyse sur les jeux de hasard (cartes, dés, trictrac); Paris, chez Quillau, 1708, in-4°.

Les collections du Cabinet des Estampes (tant les quatre portefeuilles rouges que les portefeuilles contenant les pièces précieuses qui ne se communiquent que sur une demande spéciale. Ces portefeuilles particuliers sont désignés par le nom de l'œuvre qu'ils renferment. Ainsi, le *portefeuille du jeu de Charles VI*, le *portefeuille du Maître de* 1466, etc.) La collection formée par M. Leber, à la bibliothèque de Rouen. Les parties du catalogue de la bibliothèque de M. Leber (à la bibliothèque de Rouen) où il est question des cartes à jouer.

Les notes manuscrites qui sont, je crois, de M Duchesne

aîné, écrites aux marges ou en regard du texte de Bartsch dans l'exemplaire usuel du cabinet des estampes.

Recueil des édits et arrêts (concernant les cartes à jouer), 1771. Ce recueil est incomplet.

Articles *cartes à jouer*, *cartier*, etc., dans le *Dictionnaire du Commerce*, dans le *Dictionnaire de l'Industrie*, dans la *Statistique générale de l'Industrie pour* 1851, et dans l'*Encyclopédie* de Firmin Didot.

L'article *jeu* et l'article *cartes*, dans le répertoire du *Journal du Palais.*

Les divers articles (ils sont en général d'une extrême insuffisance) publiés dans ces derniers temps en des recueils d'art, revues ou journaux. (Les tables de ces recueils, revues et journaux les indiqueront.)

Nous ne mentionnons ici que les sources de l'histoire générale des cartes. On voit qu'elles sont plus nombreuses qu'on ne le pense d'ordinaire, et que si cette histoire est peu connue, ce n'est pas que les matériaux manquent pour l'écrire.

FIN.

INDEX DES ESTAMPES.

FIN DE L'INDEX.

TABLE DES MATIÈRES.

PREMIÈRE PARTIE.

HISTOIRE DES CARTES.

DEUXIÈME PARTIE.

LE JEU ET LES JOUEURS.

TROISIÈME PARTIE.

LA CARTOMANCIE ET LES CARTOMANCIENS.

APPENDICES.

FIN DE LA TABLE.

TYPOGRAPHIE DE CH. LAHURE
Imprimeur du Sénat et de la Cour de Cassation
rue de Vaugirard, 9.

2 1533

3 | 16

40 | 56

10 | 40

71 | 99

2 | 67

28 | 80

44



Imprimerie de Ch. Lahure (ancienne maison Crapelet)
rue de Vaugirard, 9, près de l'Odéon